Popsoft
2005年 总第187期
半月刊



大众软件®

www.popsoft.com
电脑应用和娱乐的第一选择
02

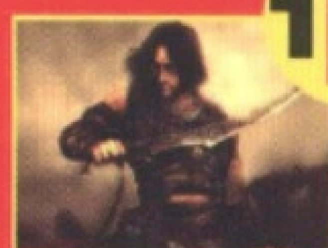




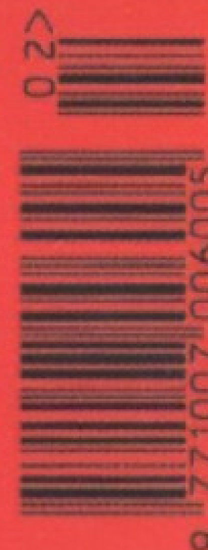
随刊赠送
当当网10元购物卡
【三国策III】100点免费新人卡
各一张



83 “连连看”之转接版
——漫谈转接线（头）与扩展卡的应用



146 波斯王子——武者之心
完全图解攻略



ISSN 1007-0060
02


希望
ONLINE

耗资千万　三年巨献　大型原创中华武侠网络游戏

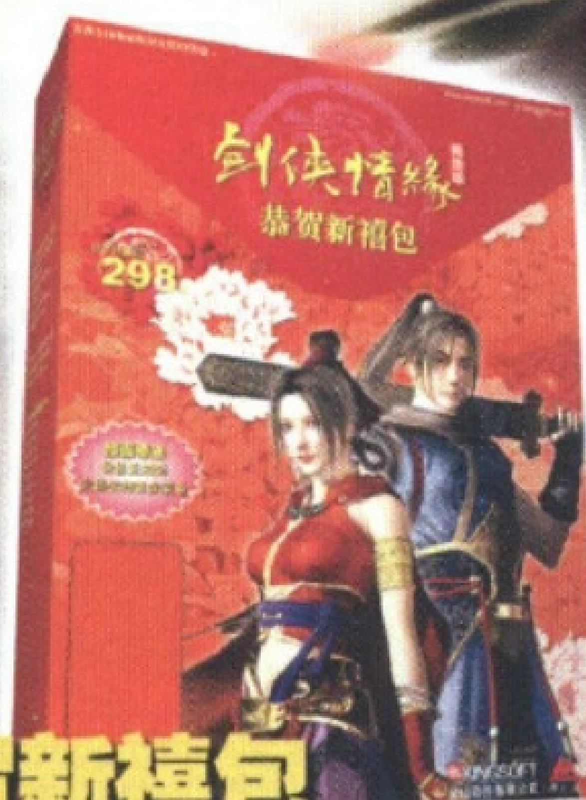
剑侠情缘 网络版

jx.kingsoft.com

《山河社稷》**全新**资料片

豪杰辈出的乱世，风起云涌的江湖

《剑侠情缘网络版--山河社稷》惊现江湖，它是《剑网》2005年全新推出；在保持原有十大门派三大阵营等功能基础上，全新打造，**体验剧情任务、打造紫色装备、激战宋金沙场、襄阳城保卫战、全新黄金BOSS、全新黄金装备**等强悍功能。



恭贺新禧包 给你 9999次心动

详情请登录：jx.kingsoft.com　《封神榜》火热公测中申请帐号请登录：fs.kingsoft.com　移动用户发到到6008，联通用户发送到9008　短信格式：1122：您咨询的问题

珠海金山软件股份有限公司　北京金山软件有限公司　联系地址：北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层　邮编:100083　总机:010-82334488
传真:010-82325655　网址:www.kingsoft.com　金山数字娱乐公司:010-82318282　客户服务热线:010-82331816　经销商订货热线:010-82325225/82325755
OEM业务热线:010-82334488-5121　集团购买热线:010-82325757　技术支持网址support.kingsoft.com　邮购地址:北京市9636信箱(100086)

KINGSOFT 金山软件有限公司




七国纷争 守护一生
传真：(8610)- 82306885
网址：www.object.com.cn
天骄2网址：www.tj2.com.cn


激情公测倒计时！
ALSOO 亚讯时代
LUCKY KINGDOM TECH 朗金科技
北京亚讯时代通信设备有限公司 地址：上海浦东陆家嘴富城路99号震旦大厦703室 邮编：200120 公司总机：021-58799190 传真：021-68870

下期预报

揭密“索尼PS2盗版组装基地竟在中国监狱”的传闻

实用软件：情人节手制礼物专题

数字码头：微硬盘改造应用专辑

硬件评析：DOOM3与Half-Life 2显卡优化指南

攻城略地：魔戒——中土大战

锋利的盾：游戏分级制度解读

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　长 高庆生
总　编 高庆生

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛 杨立 安昌健 何先进 朱良杰
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 余蕾
电　话 010-88118588-1200
传　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　话 010-88118588-8000
传　真 010-88135604
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　话 010-88118588-1602
传　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 毛森
印　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 中国建筑工业出版社印刷厂

刊　号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电　话 010-82634092
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2005年01月16日
零售价 人民币 6.80元 港 币 20.00元 美 元 4.95元 新加坡元 9.00元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。

CONTENTS 目 录



搞怪武侠 颠覆江湖
内测一触即发！马上点击官网！
SHOW出你的可爱 打造极Q传说
好兄弟，讲义气！混江湖，全靠你！
新绝代雙驕
Online
古龙原著改编
tth.gameflier.com.cn
tth.gameflier.com.cn
北京华录电子出版有限公司
宇峻科技
游戏新干线科技(北京)有限公司
智冠电子(北京)有限公司

CONTENTS 目 录

2005年第02期 总第187



典藏版

编辑部报告

昨天晚上，我做了一个梦。梦里大约是有一场大规模的战斗，而我则作为一个士兵站在队列里做着战前的准备。当时情势危急，敌人可能已经攻到我们前面几公里处了，我们大约是第一拨反击队伍，也可能是最后一拨抵抗力量。你知道，梦里的东西总是模模糊糊的不那么真切。

我梦到我站在一队士兵当中，穿着军装，背着枪，等待着排长发给我武器。排长带着一个军械员正从队伍的左边或是右边为我们发放武器，他走到第一个战士面前，看看他，扭头对旁边的军械员说，发给他10枚手榴弹。军械员从身后的箱子中拿出10枚木把手榴弹，发给了那名战士。

排长走到第二个战士面前，看看他，对军械员说，发给他10枚手榴弹。军械员发给他10枚手榴弹。第三、第四名战士也各自得到了10枚手榴弹。

排长走到我的面前，看看我，对旁边的军械员说，发给他4枚手榴弹。

我很奇怪地问他：“为什么只给我4枚手榴弹？”

排长回答我：“给你的这些是精装手榴弹，是典藏版，限量999个的。”他接过身后军械员递过来的4个深蓝色的大盒子，然后打开最顶上的那个盒子给我看。我看到盒子是用红色绸带包装的，里面则是黄色丝绸的衬垫。每个盒子里放着一枚手榴弹，木柄上扎着一条红丝带。手榴弹旁边有一本很厚的画册，盒子的右下角还有刻在金属牌子上的编号，我的4枚手榴弹分别是006、007、008和009号。

“里面还附赠水晶书签和棒球帽。”排长提醒我。

我最后的印象是我捧着这四个包装精美的盒子——补充一句，盒子上还有烫银的字，大概是“世纪典藏版”之类的字样，然后我就醒了过来。我倒是颇有兴趣了解后面的结局怎样发展，比如说我是怎样拆开这些包装什么的，可惜梦这东西总是让人难以捉摸，所以我也很难想出一个合乎情理的结尾来。

不过醒了之后，思维却清楚了起来，回想一下，我很奇怪当时我为什么会呆呆地捧着4个大盒子，抛开一切行动听指挥这一点。我想我应该要求排长收回这4个精装手榴弹，换给我10个普通手榴弹。我实在难以理解为什么梦里这典藏版里要送书签和棒球帽，诚然我隐约记得棒球帽或是书签上面似乎是写着“奋勇杀敌”什么的字样，可即使是在梦里，我也能看出这两样东西都是便宜货色。不管怎么说，这精装的典藏版除了加上个成本可疑的盒子和奇怪来路的黄绸子之外，里面裹的还是个普通手榴弹，只是穿了件外衣就价格翻番这种事情，做梦的时候可能判别不出来是吃亏还是占便宜，但清醒了总该有所判断。

读到这里，想必有读者察觉到我用心之狠辣，颇有借梦喻今之意。不管怎么说吧，我可以诅咒发誓，这个梦是真的。当然，我同样肯定的是，如果梦更长点，我可能会继续看到很多有趣的手榴弹，比如本身是哑弹却装在华丽包装盒里的手榴弹、在国外的时候盒子里附赠防弹衣但到我手里却变成附赠T恤衫的手雷之类的东西。做梦的时候，我可能只会怔怔地捧着这堆怪物，但我确信，在现实中，我知道如何正确地对付它们。

King@popsoft.com.cn

完成于冰天雪地

大众奖品区 人人有礼大派送

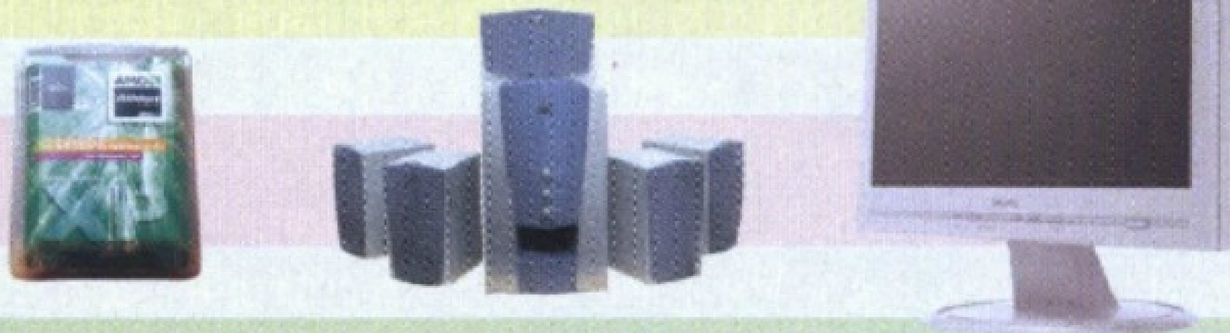


本期赠送的礼物是当当购物卡，可在当当网上做为10元现金使用，用户只需登录www.dangdang.com，结帐付款时在“结算中心—付款方式”中“请在下面填写购物券或打折号码”栏内直接输入随刊赠送的礼券号即可。礼券号及详细使用方法见杂志内夹的读者咨询卡。

AMD－速龙64杯《零点行动》四格漫画大赛获奖名单

一等奖奖品：飞利浦17″液晶显示器

云南　戴飞



二等奖奖品：AMD 1800 CPU＋轻骑兵×620音箱

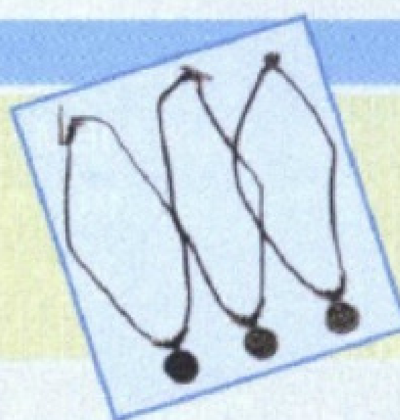
陕西　李景　　浙江　王磊

三等奖奖品：轻骑兵×620音箱

黑龙江　赵文强　　上海　孙芳、澎磊　　天津　赵维民



鼓励奖奖品：《反恐精英》游戏1套



龚云飞　何牧　乜浩然　陈琳　李玉岩　吴昊　吴玮
王丽　侯颖超　卜键　孔令洲　余洋　李翔　李文捷
宋玉鹏　左晨力　胡文博　解一鸣　尘志益

网游活动

2004年22期网游周边活动获奖名单　问题见2004年22期163页

奖品为《梦幻之星在线——蓝色脉冲》的官方中文版海报以及人物属性挂件



袁河　赵萌　余浩淼　李悦　沈洲梁　马登华
周开生　李祥　李亚捷　廖志佳　张子烨　马雷

评刊



奖品为《天骄》人物漫画

2004.23期幸运读者名单

湖北　田也　江苏　陈亮　贵州　叶桦　福建　唐兴虎　山东　杨超
辽宁　柯增　海南　黎海宾　新疆　申飞　广东　刘亮亮　江西　曾程

TOP TEN投票



幸运读者名单

信投：奖品为猫扑网（www.mop.com）提供的猫扑情侣手套

选票见每期杂志中所夹的读者咨询表

江苏　杨勇　北京　姚春媛　山东　万震　陕西　高群　辽宁　李博　河南　卜辉　安徽　杜放　贵州　胡涵洋
甘肃　刘荣森　四川　夏代波　河北　郭景超　湖北　彭诚　重庆　向都　福建　纪翔　广东　张维

网投：奖品为猫扑网（www.mop.com）提供的猫扑精美围巾



投票地址 http://topten.popsoft.com.cn

广西 郑广强　浙江 潘藩　天津 侯军　江苏 马刚　黑龙江 李磊　山东 郭涛　山东 时远

手机：奖品为《热血传奇》的玩偶和杯垫

手机投票获奖名单查询网址：www.popsoft.com/sms/topten.htm

1312XXXX623 1332XXXX320 1381XXXX447 1382XXXX682 1384XXXX109



其它

本期快评手将收到有《大众软件》纪念T恤衫一件

（所有奖品将在杂志上市后两周之内寄出）



尘埃落定

——甲骨文103亿美元收购仁科

■本刊记者 龙猫

“终于结束了。”——这几乎是所有得知这条消息的人的第一反应。2004年12月13日，仁科终于同意以103亿美元的价格被甲骨文收购，而就在3周前仁科还刚刚拒绝了甲骨文的收购要求。经过这场历时18个月收购“战争”的折磨，甲骨文累了，仁科累了，所有紧盯这事件整个发展过程的看客们也累了。



此次收购行为伴随着一系列复杂的并购案件而来。2003年6月6日，仁科公司以16亿美元收购了其竞争对手J.D.Edwards公司，一跃成为仅次于德国SAP公司的世界第二大商业应用软件公司。此后不久，其竞争对手甲骨文公司宣布以51亿美元收购仁科的意向，最终被仁科以“敌意收购”为由拒绝。此后甲骨文的出价一路攀升到63亿美元，加上仁科收购J.D.Edwards公司后的重新定价，实际报价已达到72.5亿美元。

尽管如此，面对甲骨文咄咄逼人的气势，仁科采取了一系列反收购措施进行抵抗。许多业内人士也纷纷表示不看好这宗“逼婚”式的买卖，他们认为甲骨文与仁科的业务类别差异太大，今后发展过程中很难完美整合。而另一方面，有了微软反垄断案的前车之鉴，反垄断组织也盯上了甲骨文的一举一动。一旦认为甲骨文在此次收购行为中涉嫌垄断，反垄断的大棒很可能就会像对付微软那样招呼到甲骨文身上。

但从另一个角度来看，此次交易的顺利完成，很可能将改变目前软件行业的竞争局面。甲骨文目前是仅次于微软的全球第二大独立软件公司，而仁科是世界第二大商业应用软件公司。收购仁科后，一方面可以和世界第一大商业应用软件商——德国SAP公司相抗衡，另一方面又能在自己的老本行——数据库等领域继续与IBM和微软等公司展开竞争。

受此消息影响，仁科股价上涨了10.3%，达到19个月来的最高点26.43美元；甲骨文也上涨了9.6%，达到11个月来的最高点14.55美元。甲骨文的上涨部分，是由于第二财季业绩出色。甲骨文提前发布了财务报告，净收益达到8.15亿美元，合每股16美分；去年同期为6.17亿美元，利润率也从37%提高到了41%。

尽管甲骨文的CEO拉里埃利森（Larry Ellison）没能在圣诞前买到一支国家联盟的橄榄球队，但至少他终于如愿以偿地买到了仁科；而仁科的股东们也并非一无所获——这个成交价格比最初的51亿美元收购价高出了1倍还多。P

半月看点

新网赠送10 000个域名

近日，新网数码推出“.CN——新一代网络骄子”活动，向北京市全体大学生免费赠送10 000个顶级域名，让他们也能拥有自己的域名和网络空间。此次活动主要是为了在学生中普及互联网知识，增强大学生的网络应用能力。同时，新网还在北京各大高校举办巡回讲座，普及域名和网络空间知识。

《电子签名法》规定新密码标准

中国首部《电子签名法》将于2005年4月1日起开始实施。根据该法律规定，消费者可用手写签名、公章的“电子版”、秘密代号、密码或者指纹、声音、视网膜结构等作为密码标准，在网上“付钱”、“拿钱”、“转账”时确保安全。

鼎好打造IT4S店

近日，中关村鼎好电子商城开展了名为“打造IT行业4S店”（Show<展示>、Specialty<专业>、Sale<售卖>、Service<服务>、Experience<体验>）的整改运动。整改后的最大变化是，地下一层小鼎好商城和地下二层中关村维修城的开业。小鼎好商城综合了数码、DIY等卖场，推出“攒机请坐”、“平民数码”、“一站购足”等服务；维修城则集中了众多国内外IT品牌售后服务以及产品维修中心，给消费者带来更加完善的购物和服务环境。

TCL通信总经理辞职

2004年12月19日，TCL移动通信有限公司总经理万明坚宣布辞职。TCL通信任命袁信成担任TCL移动通信有限公司总经理、TCL移动通信有限公司董事会董事及TCL通讯科技控股有限公司董事会董事，并任命郭爱平为TCL通讯科技控股有限公司董事总经理。辞职后的万明坚将继续担任TCL通讯科技控股有限公司董事、TCL移动通信有限公司董事、TCL集团股份有限公司董事及高级副总裁等职务。


万明坚

据称，万明坚的辞职是由于健康原因；但也有业内人士猜测，此前TCL手机业务遭遇盈利难题，才是导致他辞职的直接原因。


袁信成

微软亚洲工程院一周年庆典

2004年12月16日，来自国内软件行业的100多位企业高级管理人员及高校软件学院、计算机学院的院长们，参加了微软亚洲工程院成立一周年的庆祝活动，并在微软亚洲工程院主办的“卓越软件工程”论坛上，就如何将中国打造成为“一流软件产品原创国”的话题展开探讨。微软亚洲工程院成立以来，从事大型软件工程项目达15项，并已促成30项技术向微软产品的转化。院长张宏江博士表示：“令我们激动的是，微软亚洲工程院将成为微软公司下一版SmartPhone操作系统核心技术的开发基地。”

联想集团候任CEO到访

2004年12月13日，联想集团候任CEO斯蒂芬·沃德（Stephen·Ward）抵京，开始在联想集团的首次工作之旅。目的是对联想集团现有业务进行深入系统的了解，从而为新公司的业务整合和未来战略计划的制定打好基础。在为期3天的行程安排中，联想集团现任总裁兼CEO杨元庆先生，向斯蒂芬·沃德介绍了联想管理团队，就公司整合及未来发展等重要问题进行了深入的交流。据悉，联想集团的整合工作预计于2005年第二季度完成。



斯蒂芬·沃德步入联想集团大门。

投资合作

立友信购买MyCRM软件

近日，立友信通过“计算机软件著作权转让”的形式购买了MyCRM软件产品，同时接管该产品的所有现存渠道与客户，力图凭借该软件进军CRM市场并抢占前三甲地位。据CCID的预测，未来5年中国CRM软件市场的平均增长率为44.6%，预计2005年销售额可达4.39亿元。

飞利浦和冠捷科技携手合作

2004年12月16日，飞利浦与冠捷科技签定合作意向书，冠捷科技接收飞利浦现有OEM显示器业务。冠捷科技接收的业务营业额约为20亿美元，其中OEM显示器业务约为7亿欧元。接收这些业务后，冠捷将成为全球最大的电脑显示器制造商，年产量超过3500万台。而飞利浦除继续专注中、高端平板电视的开发和制造外，也将持续开展自有品牌显示器及平板电视的行销，而冠捷将成为飞利浦品牌显示器及低端平板电视的优先供货商。

三强联手提供AMD 64解决方案

2004年12月20日，泰安与AMD及NVIDIA共同发布了新一代AMD 64解决方案——基于NVIDIA nForce4采用PCI Express架构芯片组的服务器及高端专业工作站主板，并演示了近期比较热门的SLI（Scalable Link Interface）显示技术。泰安也展示了首款nForce4 Pro SLI主板Thunder K8WE（S2895）。这款支持双路AMD Opteron CPU的主板，采用了2个nForce4 Pro芯片，提供2个PCI Ex-



国际象棋大师网络对决

■本刊记者 冰河

2004“紫光杯”国际象棋四国网络对抗赛于2004年12月18日至23日在中国棋院举行，来自中国、俄罗斯、法国、亚美尼亚的国际象棋特级大师将通过网络展开对弈。在12月16日召开的新闻发布会上，中国棋院院长王汝南到会，并致辞感谢清华紫光股份有限公司给予我国国际象棋事业的大力支持。中国国际象棋协会秘书长叶江川，简要介绍了赛事及其相关赛程。“紫光杯”国际象棋四国网络对抗赛，是世界棋坛首次公开进行的多国间大型网络赛事。这次赛事由亚美尼亚棋协发起，为纪念该国前世界冠军、一代宗师吉格兰.彼得罗欣诞辰75周年而举办的。在亚美尼亚政府以及国际象棋联合会的倾力协助下，此次比赛得到了中国、俄罗斯、法国三个国际象棋世界强国的大力支持与积极响应，各国均派出了刚刚从第36届国际象棋奥林匹克团体赛战罢归来的主力棋手于网络中展开对抗。赛事将采用单循环赛制，要求每个参赛队派4人出战。中国赛区共将举办16场比赛，从12月18日到23日每晚19:00开始在中国棋院进行。这次网络对抗赛得到了4个参赛国的高度重视，均派出了国家奥赛队的种子选手。中国队参赛选手为章钟、倪华、卜祥志、王玥，俄罗斯队的4名选手是斯维德勒、德烈耶夫、哈里夫曼、兹维亚金采夫，法国队则派出了洛狄埃、弗瑞斯尼特、鲍尔、纳塔夫，亚美尼亚队由阿罗宁、勒普提安、萨基森和米纳森4人出战。



“四国对战”现场

在新闻发布会上，出于网络联线对战的特点，记者对比赛中采用的设备和网络可能带来的麻烦感到有些担心。对此叶江川表示，此次比赛采用的设备和网络维护工作均由清华紫光公司负责，而且出战的几位年轻棋手均有比较丰富的通过网络对弈的经验，因此对此不必多虑。不过随后记者就得知，在第二轮中国对俄罗斯的比赛中，互联网突然由于不明原因阻塞，导致中国队倪华在占据优势的情况下被迫与对手和棋。记者的担心还是成了现实。

截至发稿时为止，此次通过网络进行的国际象棋大师对决，中国队以两战皆平位居第二，法国队暂居第一。

闪邮：绝不仅做简单的收发邮件

■本刊记者 司马平安


亚信科技中国有限公司副总裁王超

“你是否曾有过这样的烦恼：当你发送了一封至关重要的邮件后，一直在担心收件人收不到你的信息。无奈之下，你只好通过电话等其它方法以确认你的邮件已准确送达。”“闪邮”的问世从某种程度而言解决了这一问题，因为它可以通过短信的方式，要求收信方在第一时间告知你你的邮件已经收到……

以上是“闪邮”诸多卖点中最引人注意的一个。

如果你常常阅读本刊的新闻栏目，你应该曾看到过与以下类似的介绍：

“闪邮”是亚信科技中国有限公司与北京星光维信科技有限公司联合研发、面向白领商用人群的软件。2004年10月25日正式登录各大网站。闪邮是面向广大互联网用户开发的一项创新性邮件增值服务，它将最传统、最普遍的互联网应用——电子邮件，与最热门的移动增值服务——短信、彩信、WAP进行自然而有机的整合。通过闪邮，用户能在使用Outlook、Outlook Express和Foxmail等主流邮件客户端发送邮件时，以短信方式第一时间内告知收件人；而对方在收到短信后，能通过回复提示下载、阅读邮件正文，收件人也可把信息直接回复到收件人的邮箱和手机上。利用闪邮，用户还可直接给收件人发送短信、彩信等，方便快捷，一目了然。

前不久，记者走访了亚信科技中国有限公司并采访了其副总裁王超先生及亚信新业务事业部总监严红岩女士。他们首先向记者表示，根据他们所做的市场抽样调查，目前有超过42%的“白领用户”在发送电子邮件时，很愿意通过闪邮发“内容同步短信”给对方。

也许正因此，闪邮自2004年10月25日在互联网上发布后，至今用户数已达23 000多个。

在采访过程中，严红岩女士还向记者强调了“闪邮”在资费方面的举措。她说：“凡在2005年1月15日前注册闪邮的用户，每月都将免费获得10元虚拟邮资。上月一次都没使用闪邮服务的客户，即邮资仍为10元的，将不再有机会获得第二个月的10元免费邮资；上月未用完的邮资也不累计到下月。”对于闪邮的发展，王超先生很有信心。他表示，“我相信闪邮会带来很好的收益，因为在做这些业务之前我们已经过了一段时间的考察。事实上，我们是以邮件为中心的，而不是短信。在闪邮这样一个大平台下，我们提供多种服务，包括闪邮、彩信同时发、短信同时发等。此外，我们还在做其它一些围绕着邮件的开发。譬如，用户的手机和号码丢失会造成很大的损失，我们目前正在研究提供手机地址薄的上传以及与邮箱紧密联系的同步化功能。又譬如，还有不少用户希望能保存大量的优秀短信，但又受到手机存储容量的限制。针对此，目前我们也正在积极研发，希望尽早推出相关功能解决用户的这一烦恼。谈到收发邮件，新浪提供收发邮件，搜狐也提供收发邮件……因此我们在思考，如果仅仅是收发邮件，和别人做的一样，又怎能真正满足用户更多的需求呢？”

press ×16的图形显示接口。此外，泰安还展示了采用NVIDIA nForce4系列芯片组的其它2款主板：支持双路AMD Opteron CPU的S2892和支持AMD Althon 64 CPU的S2865。据称，泰安NVIDIA nForce4服务器及工作站主板将在2005年1月上市销售。

前沿技术

文通助力故宫古籍资料电子化

近日，故宫博物院紫禁城学会与文通信息开展合作，利用零边距扫描技术实现了明清宫廷建筑古籍资料的电子化。据紫禁城学会介绍，电子化之后，这些珍贵的古籍资料还将编纂成书，供人们收藏和学习。目前除故宫博物院外，中国档案馆等多家单位均采用了这一技术。

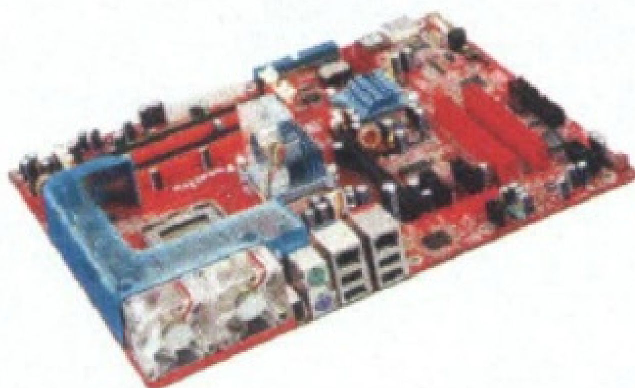
网易推出“网易网络营销中心”

近日，网易宣布“网易网络营销中心（emarketing.163.com）”正式上线。该中心定位于“普及行业知识，传递营销经验”，并将“网络媒体分析”和“网络营销服务”放在重要的地位，旨在为广大广告客户、广告公司、网络媒体提供一个专业的交流平台。该中心设计了“中国网络媒体现状”、“关于网易公司”、“网络营销服务”、“《网易Today》”和“成功案例”五大基本板块。

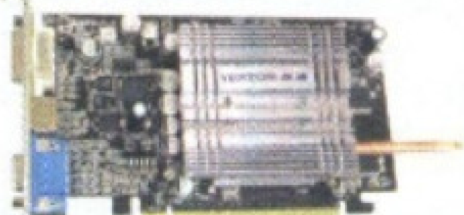
上市信息

升技Fatal1ty AA8XE主板

近日，升技与世界电玩高手Johnathan Fatal1ty'Wendel共同打造的Fatal1ty AA8XE主板上市。该产品以最高效能为设计理念，采用DDR2与PCI Express等最新技术；为它特别设计的Unlockable BIOS，通过提供多种BIOS选项让用户随意提升系统；搭配μGuru技术让用户不用重新启动就可调整FSB与CPU电压。另外，该主板还配备外接PCI-E独立子卡，并支持Dual Intel LAN功能。



盈通镭龙RX300



近日，盈通推出名为“镭龙RX300·X战警”的PCI-E显卡。该卡为非公板设计，选用4ns的DDR显存和ATI RADEON X300原生PCI-E视频处理器，支持DirectX 9.0b规范；拥有ATI的SmartShader2.0技术，支持DX9.0编程规范；采用SmoothVision 2.1视频平滑技术和Hyper-Z Ⅲ存储优化技术，具有DVI、S-Video、CRT三种输出方式。

东芝Qosmio系列笔记本

2004年12月10日，东芝在“我的宇宙”新品发布会上发布了Qosmio系列旗舰笔记本电脑新品。该系列产品结合



了便携式影音技术与移动计算技术。其中本次发布的Qosmio E10G10配备了Pentium M 735～755处理器（1.7～2.0GHz）、i855PM芯片组；支持DDR333内存，标配容量为512～1024MB，最大可支持2GB；Qosmio G10的硬盘容量高达140GB（80GB+60GB）；内置三合一读卡器，提供D端子视频输出，配备DVD SuperMulti刻录机和CSV高亮屏幕。

丽台Quadro系列显卡



2004年12月13日，丽台科技与NVIDIA在京举行“NVIDIA Quadro PCI-E系列工作站显卡新品发布会”。该系列产品均基于PCI-Express平台，包括高端的Quadro FX 4400/3400/4000、中端的Quadro FX 1300/1400及经济型的Quadro FX 540/500/330。Quadro系列显卡是NVIDIA专业图形卡（图形工作站用）系列，而丽台目前是Quadro卡亚太地区的总代理。NVIDIA中国销售总经理文振邦、丽台中国执行副总裁陈清亮到场出席。

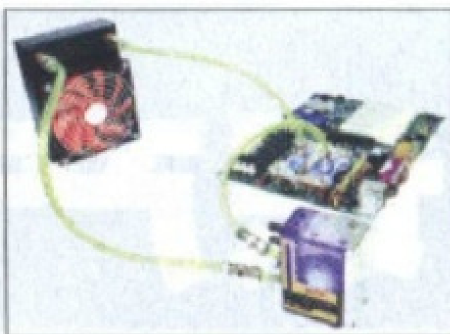
NVIDIA GeForce 6200 TurboCache芯片

2004年12月16日，NVIDIA发布搭载TurboCache技术的GeForce 6200图形芯片。TurboCache是一项新的专利技术，可借助双向PCI Express带宽，支持GPU利用系统内存进行渲染，而不需使用显存，因而降低了系统对板载内存的要求。借助该技术，系统制造商能在PC中配置更具特性的GPU，为用户提供以往经济型产品难以企及的图形性能和先进处理能力。目前加载TurboCache技术的GeForce 6200 GPU已上市。



Tt水冷散热器Bigwater

近日，PC散热器厂商Thermaltake（Tt）推出新品水冷散热器Bigwater。其兼容性较强，支持P4（Socket 478）、K7、K8及最新的P4 LGA775处理器，是一款由水冷头、水泵、风冷冷却器3部分组成的一体化内置水冷散热器。带有便于快速安装的接头，配套UV水管增强机箱内部的视觉效果；专用PCI调速器和卡子使使用过程更加方便。**市场参考价：980元。**



金山病毒检疫站

2004年12月21日，金山宣布推出“金山病毒检疫站”，对全国网民提供永久免费线上查毒服务。同时，金山联合中国互联网协会、北京网络安全协会、中国电信互联星空、赛迪网等共同发起“全民围剿 新春无毒”活动。2004年12月22日～12月31日的10天时间里，金山在线杀毒完全免费开放。



威盛K8T890系列芯片组

2004年12月，威盛电子宣布VIA K8T890系列芯片组把PCI Express架构导入64位AMD处理器个人PC中，同时还展示了内建VIA DualGFX Express技术的K8T890 Pro芯片组。该芯片组的主要特色是能通过同时使用2块不同的PCI-E显卡，将整机3D处理能力提高到单PCI-E显卡的1.8～1.9倍，并且通过威盛的DualGFX技术，能使系统同时连接4个屏幕而显示不同内容，在不降低系统效能的同时执行多项工作。

罗技光电键鼠套装



近日，罗技发布了一套融多媒体与精准光学为一体的新版键鼠套装。该产品配备了音频与视频的控制功能键，方便用户在播放CD、MP3文件以及Windows多媒体文件时实现一键控制。键盘还有一键上网等因特网操控按键，并具有独特的防水设计。英迈国际是中国市场的独家代理，**市场参考价：179元。**

降价促销

美齐JT178WP

近日，美齐17英寸主流液晶显示器——JT178WP降价至2199元促销。该产品拥有16ms极速响应时间，对比度为450：1，采用了8项业界领先的新技术：滤光晶体、智能色彩芯片、Smartlight技术、高亮度、超广视角（S-PVA）、RSDS技术、无铅材料、超低功耗等。另外，该产品全部由无铅、无镉、无汞材料制造，更加健康环保。

惊鸿一瞥

■ 近日，在Intel最新发布的“经测试的散热优势机箱（即俗称‘38度机箱’）列表”中，富士康7款机箱入选。

■ 2004年12月16日，北京天桥北大青鸟科技股份有限公司，通过由美国SEI授权主任评估师进行的CMM3级评估，获得CMM3级认证。

编者按

读者朋友们好，从本期开始上下半本新闻里分别尝试推出IT行业和游戏行业“职位人气榜”，因为我们觉得我们的读者也在随着我们这本杂志、还有这整个行业一起发展。推出这个榜单，正是为了让你们不仅读我们的杂志，还能积极投身到我们的这个行业中来。希望我们能为你的未来尽一点力。

IT职位人气指数TOP TEN

2004年12月15日～12月31日

排名	职位	职位数量（个）	薪资水平（元/月）
1	软件工程师	1190	6500
2	财务会计	1053	5500
3	销售	916	5000
4	夜间兼职数据处理文员	726	3500
5	IMAGENET工程	540	6500
6	安全顾问	410	4000
7	JAVA开发人员	403	5500
8	Language Reviewer（Part-time）	355	3500
9	硬件工程师	330	6000
10	客户服务	320	4000

感谢中华英才网：www.chinahr.com提供数据。



知识产权法律新解

■本刊记者 司马平安

我曾在中关村生活、工作过，也曾在中关村消费过。它离我很近，我目睹它每日的变化。一切都在变，唯有路边的那些贩卖盗版光碟的小贩似乎永远不变。其中有些人骑着单车，有的还挺着个大肚子，有的还抱着小孩……他们就那样日复一日地游荡在那里，好像可以比身后的大厦呆得更久。渐渐地，他们在那里已是最自然不过的事情了，而有关知识产权必须保护的思想也越来越远离人心。

直到前不久，2004年12月21日上午10时，最高人民法院、最高人民检察院联合公布了知识产权刑事司法解释规定，这才让不少人又一次想起了这个对中国IT产业危害最大、最久的问题。

在公布司法解释的同时，最高人民法院副院长曹建明、最高人民检察院副检察长张耕还详细介绍了《最高人民法院、最高人民检察院关于办理侵犯知识产权刑事案件具体应用法律若干问题的解释》（以下简称司法解释）的有关情况，并就一些热点问题回答了记者的提问。大部分记者都把焦点集中于对侵犯知识产权的行为人的处罚力度方面。根据新出台的司法解释，未经著作权人许可，复制发行其文字作品、音乐、电影、电视、录像作品，计算机软件及其他作品，复制品数量合计在5000张(份)以上的，应当以侵犯著作权罪判处3年以上7年以下有期徒刑，并处罚金。同样的规定还适用于“非法经营数额在25万元以上”和“其他特别严重情节的情形”。此外，违法所得数额在3万元以上的，属于“违法所得数额较大”；非法经营数额在5万元以上的与未经著作权人许可，复制发行其文字作品、音乐、电影、电视、录像作品，计算机软件及其他作品，复制品数量合计在1000张(份)以上的，属于“有其他严重情节”，应当以侵犯著作权罪判处3年以下有期徒刑或者拘役，并处或者单处罚金。



这对原有的定罪量刑标准进行了较大幅度的调整，因此对于这样的处罚力度，不少人认为可以达到有效保护知识产权的目的。但我个人认为，我国目前知识产权的问题主要在于案发的广泛性。以上所举的中关村仅仅是一个典型的例子，事实上，盗版交易如今正“光明正大”地存在于我国几乎所有城市的大街小巷。于是，我特别注意到最高人民法院副院长曹建明在答记者问时指出的一组数据。他谈道：“2003这一年，全国各级法院审结各类知识产权案9271件，这些案件可以说已经覆盖了世界贸易组织与贸易有关的知识产权协议的所有领域。为了保护知识产权，最高法院从2000年以来颁布了知识产权的司法解释和司法解释性文件25份，形成了比较完善的知识产权司法保护体系。从2000年到2004年11月的司法统计来看，知识产权刑事保护的力度不断加大，共审结一审案1710件，判处了1948人；加入世贸组织以后3年的案件数量增幅比较明显，比前3年增长56.4%。这些数字说明我们国家的司法机关，非常重视利用刑法惩治侵犯知识产权犯罪。”最高人民检察院副检察长张耕也谈道：“从2000年到2004年的几年中，检察机关依法批捕的侵犯知识产权案1500多件，2400多人；依法起诉的这类案件也是1500多件，2400多人。如果说和前3年相比较，那么批捕的件数增长了35.6%，起诉的案件数量增长了75.1%。这组数字可以说明检察机关对这类犯罪活动的打击是有力的。特别值得提出的是，我们从2004年3月份开始了打击侵犯知识产权犯罪的专项立案监督，目前这些活动正在进行，已经取得了阶段性成果。”

从本次推出的司法解释内容来看，我们还发现了其它一些重要的变化。首先是其中的第16条规定，“对于为实施侵犯知识产权犯罪等提供便利条件和帮助的，以侵犯知识产权罪的共犯论处。”对于这一条，曹建明谈道：“客观上讲，目前一些地方侵犯知识产权行为比较猖獗的现象和知识产权犯罪手段不断变化，及个人和单位提供帮助是有关系的。比如现在出现了一些专门代理侵权产品的进出口业务行为，还有为犯罪分子提供资金、场地、运输工具等各种行为。对于这种行为，我们现在把它纳入了刑法打击的范畴，这样可更好地发挥我们刑事制裁的作用。那么，我们为什么把这种行为视作共同犯罪呢？从法理上来讲，主要是这些实施犯罪的单位或者个人，虽然没有直接实施侵犯知识产权的犯罪行为，但是行为人对他人侵犯知识产权的行为是明知的，他自己主观上有帮助他人实施犯罪的共同故意，客观上提供了帮助犯罪的行为。所以，我们认定为共犯。”

第二是有关购买和使用侵权产品在法律上如何处理的问题。曹建明指出：“这在我国民事法律、刑事法律都有相应的规定。著作权法，包括计算机保护条例，明确规定了保护他人软件著作权。最高人民法院在民事案件司法解释中，在关于审理著作权民事纠纷案件适用法律的解释中对这个问题专门做了规定。计算机软件用户未经许可，或者超过许可范围商业使用计算机软件的，他们将按照著作权法的第47条、计算机软件保护条例第30条的规定来承担民事责任。另外，在刑事案件上如何处理这个问题，我们主要是根据刑法的规定，对于以营利为目的，未经著作权人许可，复制发行计算机软件，违法数额较大或者有其他严重情节以上情形的，人民法院依法追究其刑事责任。”我找出了著作权法与计算机软件保护条例。其中都规定：应当根据情况，承担停止侵害、消除影响、赔礼道歉、赔偿损失等民事责任；同时损害公共利益的，可以由著作权行政管理部门责令停止侵权行为，没收违法所得，没收、销毁侵权复制品，并可处以罚款；情节严重的，著作权行政管理部门还可以没收主要用于制作侵权复制品的材料、工具、设备等；构成犯罪的，依法追究刑事责任。

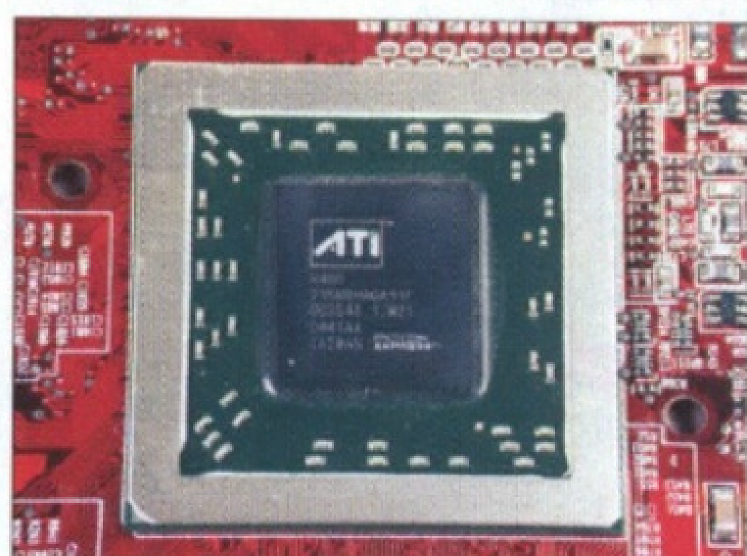
他的话再一次证实，除了已合法持有软件复制品的单位、公民可以进行必要的复制，或者因课堂教学、科学研究、国家机关执行公务等非商业性目的的需要对软件进行少量的复制，可以不经软件著作权人或者其合法受让者的同意，不向其支付报酬外，任何个人使用盗版都属于违法的行为。

极限挑战
——RADEON X850 XT PE 白金版

■晶合实验室 魔之左手

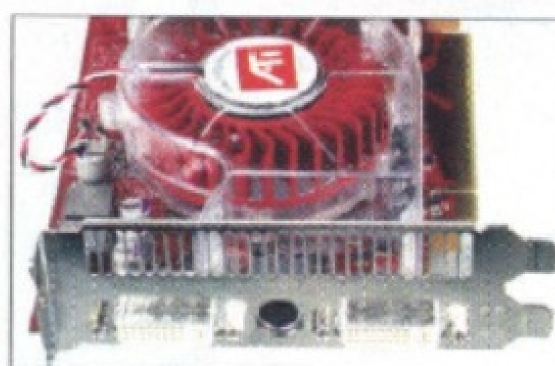


厂商： ATI
售价： 549美元（国外官方参考价）
推荐： 预算充足的狂热游戏玩家
上市： 2005年1月
附件： 不详（公版样卡）
咨询电话： 无（公版样卡）


图1

尽管ATI RADEON X800系列在目前的测试软件和游戏中表现仍相当出色，但6个月已成为显示芯片的升级周期，无论为了体现实力，还是为了在最高端系统中赚取高额利润，ATI都需要推出新的显示芯片，于是RADEON X850 XT系列（代号R480）（图1）便出现在我们面前。

我们于第一时间拿到了最高端的RADEON X850 XT PE样卡，其庞大的散热装置让我们不禁想起了当年的GeForceFX 5800/5900 Ultra。它的核心/显存散热装置采用做工精细的大型铜质散热片和从外部吸风的涡轮式风扇（图2），会占用一个PCI槽的位置，背面显存也安装了较简单的一体式散热片，这都反映出其发热量相当大。


图2

R480核心相对于R423在设计上并没有明显变化，因此X850可看作是优化超频版的X800，在特效支持、功能等方面完全一致，规格对比见下表：

产品型号	RADEON X850 XT PE	X850 XT	X850 Pro	X800 XT PE	X800 XT	X800 Pro
核心频率（MHz）	540	520	520	520	500	475
渲染流水线数量	16	16	12	16	16	12
理论填充率（G Texels/s）	8.6	8.3	6.2	8.3	8	5.7
显存频率（MHz）	1180	1080	1080	1120	1000	900
显存位宽（bit）	256	256	256	256	256	256
显存类型	DDR3	DDR3	DDR3	DDR3	DDR3	DDR3
显存带宽（GB/s）	37.8	34.6	34.6	35.8	32.0	28.8
预计售价（美元）	549	499	399	已上市		

X850 XT PE样卡采用三星1.6ns的DDR3显存（8M×32bit），正反面共安装8颗，显存位宽256bit，总容量256MB。显卡尾部装有6针辅助供电接口及用于音频信号输入的4针接口（与其VIVO功能配合）。

测试平台采用升技AG8（i915芯片组）、Intel Prescott P4 3.6GHz、Kingmax DDR400内存256MB×4；操作系统为英文Windows XP Pro+SP1，显卡驱动为最新ATI催化剂4.12版，主板则安装Intel芯片组驱动6.01.1002。

显卡/得分	X850 XT PE	X850 XT PE	X800 XT PE	X800 XT PE
项目	No AF、No FSAA	4X AF+4X FSAA	No AF、No FSAA	4X AF+4X FSAA
3DMark 2001 build 330总分				
1600X1200	20298	16507	18936	13135
3DMark03 build 340总分				
1024X768	12938	8638	12076	7428
1280X1024	10413	6710	9754	5542
1600X1200	8528	5270	7954	4289
3DMark05 V1.10 总分（Disable DST）				
1024X768	5786	4908	N/A	N/A
1280X1024	4761	3893	N/A	N/A
1600X1200	3933	3165	N/A	N/A
单像素填充率 M Texels/s	3706.0	N/A	2911.4	N/A
多像素填充率 M Texels/s	8582.2	N/A	6858.7	N/A
Half-life 2 Canals				
1024X768	121.83	104.61	N/A	N/A
1280X1024	108.22	68.22	N/A	N/A
1600X1200	89.32	54.79	N/A	N/A
DOOM3, fps				
1024X768	88.3	71.3	77.2	47.8
1280X1024	76.9	53.6	61.7	34.4
1600X1200	61.2	38.4	47.8	25.6
UT2003, fps				
1600X1200	180.4	162.9	172.9	126.9

注： X800 XT PE的数据来自我们以前的测试，因此缺少部分较新的项目。

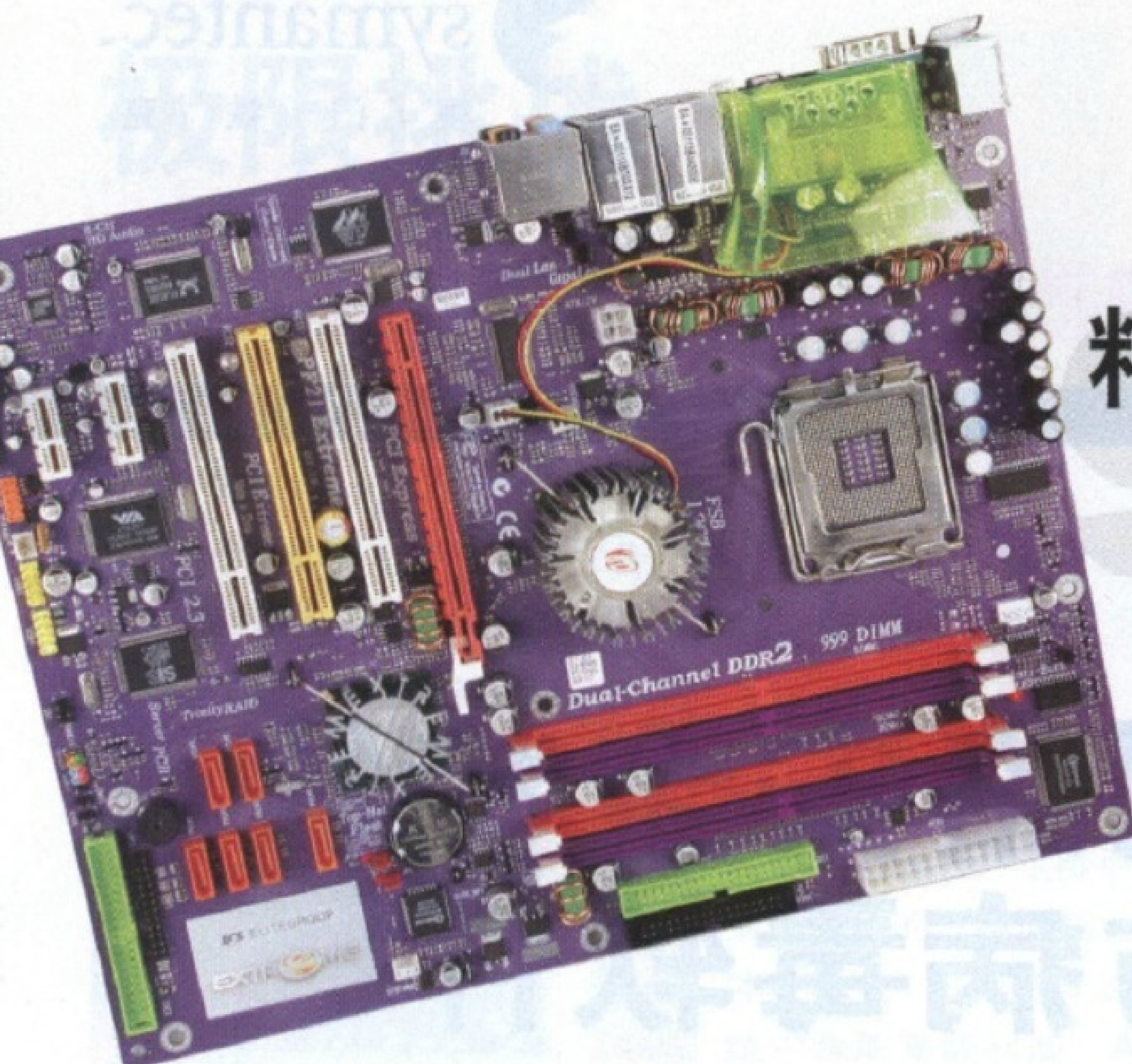
很明显，RADEON X850 XT PE又一次让ATI站在了Direct3D性能之巅，但OpenGL成绩仍是其弱项。测试中ATI的新散热系统效率相当不错，长时间运行后散热系统的温度约在50摄氏度左右，不过风扇噪声比以往产品要大不少。





RADEON X850全系列的核心/显存频率均比RADEON X800系列有所提升，在价格上则直接顶替了RADEON X800系列，因此在性价比方面并不逊于后者，无疑将成为发烧级玩家的新宠。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★



豪华出击
精英PF21 925XE主板

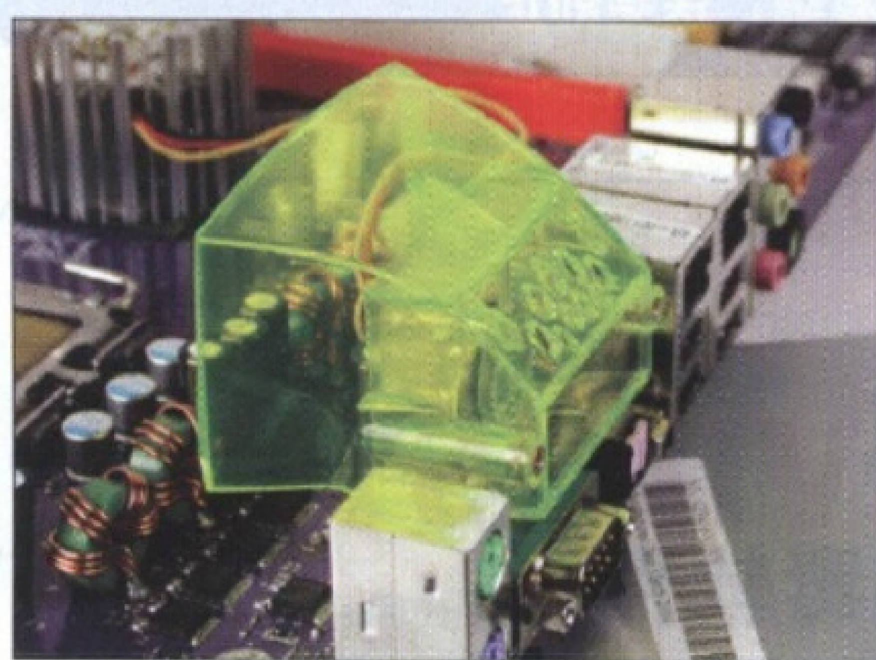
■晶合实验室 魔之左手

厂商： 精英电脑（ECS）
售价： 不详（预计高于1600元）
推荐： 高端游戏玩家
上市： 2005年1月
附件： 驱动工具光盘
咨询电话： 010-82676888

作为Intel应对最高端需求的产品，在4GHz P4计划取消之后，1066MHz FSB P4处理器及对应的i925XE芯片组很可能成为P4平台最后的辉煌。在AMD高端处理器的重压之下，Intel的925XE芯片组能否得到广泛支持，也是其成功与否的关键，精英PF21便是采用这一最新芯片组的产品。

作为精英PF系列高端产品的一员，PF21 Extreme是一款全尺寸ATX主板，芯片组为Intel 925XE+ICH6R南桥，采用6层服务器主板设计；紫色PCB非常醒目，板上采用大量彩色接口便于用户识别和连接设备；板上提供了4个240pin DIMM插槽，支持最高4GB的双通道DDR2内存；板载1个PCI-E X16插槽、两个PCI-E X1插槽及3个PCI插槽。这款主板拥有一个精英的特色PCI Extreme插槽，使用更好的滤波电容以减少对PCI设备的干扰，优化高品质声卡的工作环境。PF21提供了双网卡，包括ICH6R内置千兆网卡（采用Yukon 88E8001 PHY）和RTL8100C提供的10/100M网络连接。

音频方面，PF21板载CMI9880音频CODEC，提供了HD Audio规格的7.1声道音频输出和SPDIF I/O接口，并通过VT6307芯片提供了IEEE 1394接口。除ICH6R支持的4个SATA接口外，它还通过集成SiS180芯片提供了2个同样支持RAID 0/0/0+1功能的SATA 150接口及1个IDE接口。为保证高外频处理器的稳定运行，精英PF21在CPU供电电路旁安装了散热风扇和风罩——Cooling Accelerator，其排气孔占据了主板背面的并口输出位置（图1）。


图1

测试采用P4 560（3.6GHz Prescott）、ATI RADEON X850 XT PE显卡、DDR II-533内存512MB×2、WD 1200JB硬盘；安装英文Windows XP专业版+SP1，驱动程序为Intel 芯片组驱动6.0.1.1002和ATI催化剂4.12。

测试项目	项目	成绩
SisoftSandra MAX3	内存带宽Int Buffered iSSE2（MB/s）	5564
	内存带宽Float Buffered iSSE2（MB/s）	5535
ZD Winstone	Business Winstone 2004	23.5
	CC Winstone 2004	33.8
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	38
视频压缩	FlaskMpeg 0.7.8.39+Divx 5.05（秒）	92
MP3压缩	Lame 3.97（秒）	30
3DMark2001 Pro SE V330	1024X768/32bit	27282
3DMark03 V340	1024X768/32bit	13258
3DMark05 V1.10	1024X768/32bit	6011
DOOM3 demo1	640X480 低画质	121.5
	1024X768 高画质	95.6

精英PF21 Extreme提供了丰富的附件，802.11G USB Dongle及其专用插座（图2右上）使用户可方便构建无线局域网，而特色的TopHat Flash（备份CMOS芯片）在需要时可直接插在原有CMOS芯片上进行BIOS备份及恢复（图2左下）。



图2



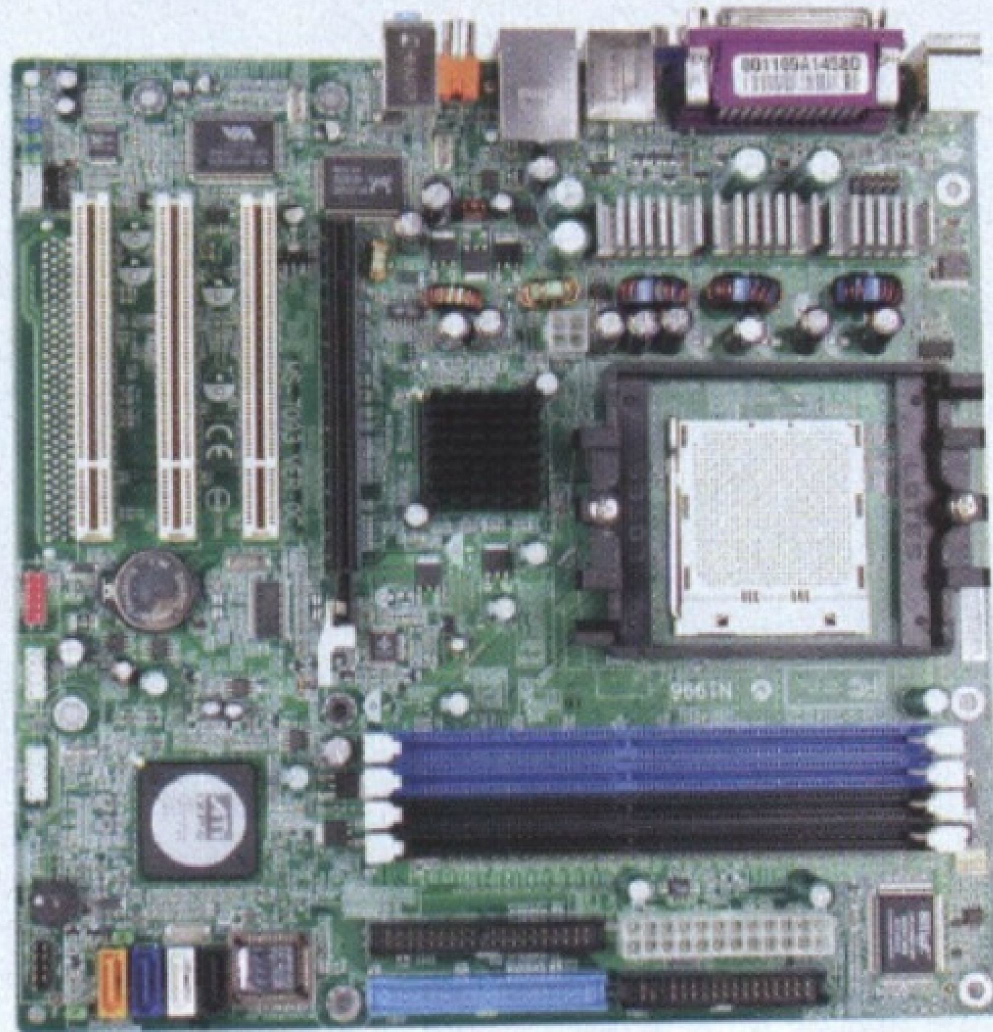


作为精英最新的高端产品，PF21 Extreme的性能和稳定性相当出色，而其全面的功能给人留下了更深刻的印象，对追求完美的高端用户来说是相当不错的选择。PF21 Extreme的PCB空白处和南桥散热器上都醒目地标着“Extreme”，对于精英这样产量巨大而自有品牌并不突出的一线主板大厂来说，的确也到了需要强化其品牌形象的阶段了。P

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

AMD系统也升级
——ATI RADEON Xpress 200主板

■晶合实验室 魔之左手



厂商： ATI
上市： 2005年1月（具体品牌的主板）
售价： 不详（工程样板）
附件： 驱动及工具光盘
推荐： AMD系统的高端用户和对显示性能有一定要求的整合系统用户
咨询电话： 暂无（工程样板）

作为显示芯片竞争对手的ATI和NVIDIA都进入了芯片组领域，NVIDIA由于早期没有得到Intel授权，因此先发布了支持AMD处理器的产品，且表现相当出色；而ATI尽管得到了P4芯片组授权，但受到Intel自家芯片组的挤压，其产品在市场上并不多见。2004年底，ATI和NVIDIA几乎同时开始进入了对方芯片组的领域，ATI RADEON Xpress 200便是其第一款AMD平台的产品。


图1

Xpress 200芯片组有两款——带有简化版X300显示核心的RS480和没有显示单元的RX480（Xpress 200P），我们这次从ATI拿到的样品是微星MS-7093，采用RS480（图1）+南桥IXP 400（图2）芯片组。RS480并不支持AGP接口，而采用了PCI-E X16接口；IXP 400南桥则支持4个SATA 150（支持RAID 0/1）和2个ATA 133接口，并支持8个USB 2.0、8声道AC'97声卡和10/100M网卡。样板采用Socket 939接口，提供1个PCI-E X16接口和3个PCI接口，4个DIMM插槽根据颜色分为两组，每组插槽均可组成双通道内存架构；板上安装有ALC658音频CODEC和RTL8100C网络芯片，提供了6声道音频/SPDIF输出及网卡接口，并通过VT6107芯片提供IEEE 1394支持。


图2

RS480内置RADEON X300显示核心，它可提供最高达350MHz的多种核心频率和显存组合。某些主板可能会提供少量的板上显示缓存，即区域影像内存（Local Frame Buffer），Xpress 200通过32bit SidePort接口直接与内存连接（即HyperMemory技术），这时可在BIOS中选择SidePort方式，得到比UMA Only方式更高的显存性能。RS480还支持视频输出，样板提供了S-Video和同轴电缆输出接口。

测试采用Athlon 64 3800+（2.4GHz，512kB二级缓存）、Kingmax DDR400 256MB×2、RADEON X700 XT显卡、WD 1200JB硬盘；安装英文Windows XP专业版+SP1；安装随样板提供的主板驱动和ATI催化剂4.12版。

某些Xpress 200主板会将显示核心默认频率定为333MHz，3DMark03/05成绩可达到1200/600分左右。

内置显卡测试

项目		ATI RADEON Xpress 200*
3DMark2001 Pro SE V330	1024X768/32bit	3865
3DMark03 V340	1024X768/32bit	982
3DMark05 V1.10	1024X768/32bit	496
DOOM3 demo1 fps	低质量640X480	20.0
	高质量1024X768	6.7
Half-life 2 Canals fps	低质量640X480	39.05
	高质量1024X768	15.64

注：我们采用样板默认的显示核心频率（200MHz，即与总线同步方式）及UMA共享系统内存方式，显存容量设为64MB，显卡驱动不变。

测试成绩表

SisoftSandra MAX3	内存带宽Int Buffered iSSE2 (MB/s)	5740
	内存带宽Float Buffered iSSE2 Bandwidth (MB/s)	5683
ZD Winstone 2004	ZD Business Winstone 2004	23.7
	Content Creation Winstone 2004	31.6
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	39
视频压缩 FlaskMpeg 0.7.8.39+Divx 5.05（秒）		96
MP3压缩 Lame 3.97（秒）		33





RS480提供了目前AMD平台上最高性能的内置显示单元，不过它的其他配置与竞争对手相比略显保守。对于市场而言，在新一代芯片组的推动下，AMD平台也将快速迈入PCI-E时代。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：未知



镭射·诱惑·无限
——罗技MX1000激光无线鼠标

■晶合实验室 小虫

厂商：罗技中国（Logitech） 上市：2004年12月 售价：649元
附件：驱动光盘、接收器、转接头、电源适配器、安全指南、快速安装指南
推荐：游戏发烧友 咨询电话：010-65813833

虽然罗技在2004年9月初就发布了全球首款采用激光定位技术的无线光学鼠标——MX1000，但3个月后它才正式现身国内市场。MX1000全称"MX1000 Laser Cordless Mouse"，中文名"无限镭貂"。其分辨率达到800cpi、扫描频率6500fps，传感器每秒可捕获580万像素的图片，能适应比其他鼠标光滑20倍的表面。


图1

MX1000的外形和MX900很像，但在细节方面有所改进：前进、后退按钮中间增加了程序切换按钮，拇指下方加宽的拇指区可使拇指自然放松（图1）。MX1000内置锂电池，侧上方新的4级电量指示灯能显示电池余量；其接收器同时扮演充电器的角色，两个充电触点间增加了弧形防滑凹槽；其滚轮也加入了左/右单击功能来实现水平滚动，与微软IE4.0的纵横滚轮技术异曲同工（图2）。


图2

MX1000的光电引擎中CMOS（感光元件）和DSP（数据处理器）部分没有实质性变化，只是光源变成了激光二极管，而透镜组变成了镜面反射式的结构。传统光学引擎的表面适应性不佳，主要是因为其LED光源为散射光，反射回来的图像带有许多光晕，且边缘模糊，导致DSP难以判断移动方向（图3）。而激光则恰恰具有非常严格的方向一致性，MX1000将CMOS和镜头置于与激光源成镜面反射的位置，只有被工作面严格镜面反射的激光才能射入镜头（图4）。不管工作表面多么平滑，只有射在"峰"上的激光才能进入镜头，而所有射入"谷"的激光都将被反射到其他方向。这样，只要"峰"、"谷"不小于激光的波长，就会在CMOS成像上形成鲜明的阴影。

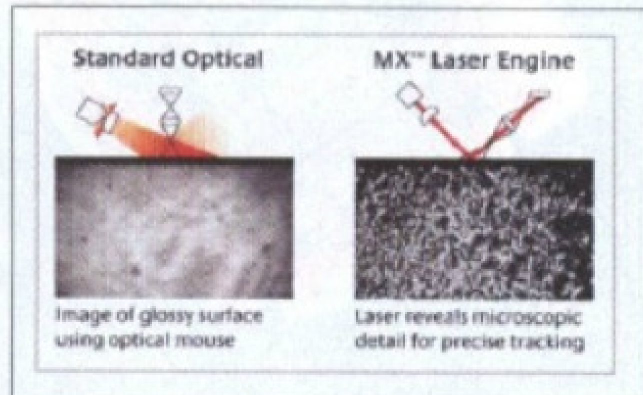
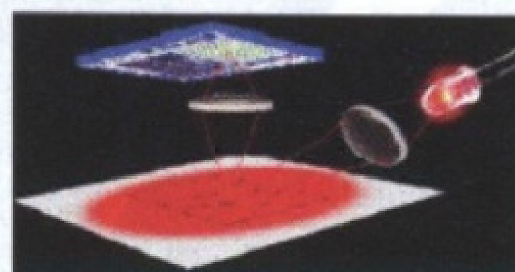


图3


图4

罗技称MX1000的激光器已通过1类标准，不会对人眼造成伤害，且在设计时确保在激光性质改变时，也不会对人眼有害。传统光电鼠标不能正常工作，而MX1000可使用的表面包括涂漆的桌面、玻化陶瓷、金属镀膜表面、亮面照片等，不承诺可正常使用的表面只剩下空气、透明玻璃和镜面。

MX1000看上去虽然很大，但手感相当优秀，如果手型较小的话购买前最好先试用。MX1000表现出超越以往光学鼠标的表面适应素质，无论在粗糙的办公桌或光滑的丝绸上均游刃有余。不过笔者在桌面上玩FPS游戏，在抬枪时略感吃力，看来要想获得最优秀的游戏性能，足够好的鼠标垫也必不可少。定位精度方面MX1000并未明显超出其前代产品MX510，因为后者已足够优秀。罗技宣称MX1000每秒可跟踪最高15G的加速度，从游戏表现看，它有非常优秀的跟踪能力，可将DOOM3的机关枪发挥到极致。从实际表现看，MX1000几乎没有可挑剔之处，对指标有更高要求的玩家可选择MX510或稍后面市的MX1000有线版。



图5

MX1000采用全新SetPoint 2.11软件（图5），界面比以前的MouseWare更精练友好；驱动盘中还提供了功能强大的MUSICMATCH Jukebox 8.00音频播放软件。





跟以往的罗技鼠标一样，MX1000也提供3年质保。它有着相当好的手感和极其优秀的游戏性能，首次应用激光定位技术的MX光学引擎和罗技高速RF无线技术完美结合在一起，这款集众多顶尖技术和指标于一身的鼠标将成为一款里程碑式的产品。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

演绎美丽人声——麦博梵高360音箱

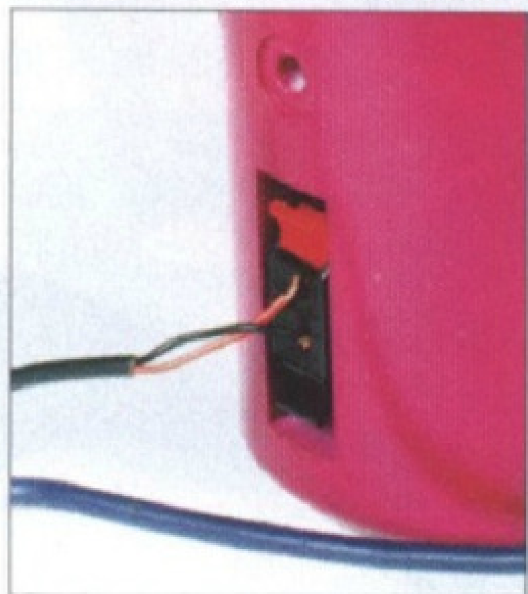
■晶合实验室 别理我



厂商： 麦博（Microlab）
上市： 2004年12月
售价： 298元
附件： 音频连线
推荐： 注重音质，特别是人声表现的普通家庭用户
咨询电话： 0755-25949298

作为较知名的外设厂商，麦博的多媒体音箱还是具有相当实力的，梵高360是其新推出的一款采用独立功放设计的2.1音箱，颇有特色。

梵高360送测样品（奇怪的是，样品上标注的型号为A-6320）的色调比较怪异，机身色彩为枣红色，低音炮为黑色，而卫星音箱是粉红色，笔者感觉搭配起来并不是很协调。不过据麦博提供的资料，这款音箱还有黑色、红色和白色的型号可供选择。


细细的连线（上），下方是鼠标线。

它的卫星音箱采用塑料工艺，采用流线外形设计，箱体设计采用全封闭结构，做工尚可，但与功放相连的音频线显得过于纤细；音箱背部留有挂钩孔。其卫星音箱采用软球顶设计的V12梵高扬声器，以前我们在普及型多媒体音箱中还没见到过采用类似设计的产品。我们实测了一下这款扬声器的尺寸，按不同计算方法，其尺寸分别为2.5英寸（内圈）和3英寸（包括音圈，从外部边缘计算）。由于采用外置放大器，梵高360的低音炮重量并不大，外形为正方体，体积较大，主色为黑色，箱体采用倒相式设计，扬声器单元为5.25英寸低频扬声器。

和这款音箱同系列的还有梵高330、550、570等，它们都采用了外置放大器设计。梵高360最引人注目的也是它的独立功放，功放为立式结构，机身正面提供了低音、高音、主音量及电源开关。由于功放的拆卸相当困难，为保持外观完好，我们没有完全拆解。梵高360采用了2颗YG4558运放芯片，功放芯片为4颗TDA2030A，硕大的散热片紧贴在它们身后。功放背后提供了两个音频输入端口（3.5mm立体声接口和RCA莲花口），其下方甚至还有可更换的保险丝。



可更换的保险丝设计在多媒体音箱上不多见

我们使用X-Sound的“AX煲箱宝宝”对它进行频响测试，高频表现非常好，在16 000Hz处明显强于同价位的麦博A-6322，表现令人吃惊；其低频也能下探至40Hz。这款音箱的高频部分相当出色，在《出水莲》一曲中将古筝的清亮、透彻表现得非常到位，解析力高；稍微遗憾的是音色方面略微有些干涩，笔者感觉它与创新的多媒体音箱在高频音色方面有些类似。

梵高360的中频给我们留下了深刻印象，以前很少能在这个价位的X.1音箱身上听到这样纯正的人声，其音色一改高频略干的特点，圆润而细腻，解析力很强。相比之下，梵高360的低频表现没有什么过人之处，和同价位产品表现类似，力度和速度感较好，解析力一般；其立体声分离度尚可，在游戏和视频回放中的表现不错。


卫星音箱的扬声器





仅就送测样品来说，这是一款非常值得考虑的多媒体音箱，其优异的中频表现在同价位上很难找到匹敌的对手。测试完成后，我们与麦博公司的人员交流一下，得知这款音箱尚在最后的测试中，送测产品为上市前的媒体试听版，麦博公司将根据媒体反馈对产品进行适当改进与完善。因此我们特别提醒大家，未来选购该产品时，不妨拆开防尘罩观察一下它的扬声器是否是软球顶，因为其出色的表现（特别是中频表现）很大程度上取决于其扬声器的素质。

炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★★

记者手札

编辑部里有很多影迷，购买电影杂志、收藏各种DVD影碟是他们共同的癖好。自打来到大软之后，我也被传染上了这个癖好，越来越关注国内外的电影动态。近期大家共同的话题是年末已经或尚未上映的几部国产大片，如《可可西里》、《天下无贼》、《功夫》什么的。在看过了《可可西里》和《天下无贼》之后，大家都感慨虽然目前国产电影还是就那么几根顶梁柱支撑着，但作品出现的起色已经让人看到了国产电影复兴的希望。所以前往电影院观看正版的欲望也就愈发强烈了。周星驰三年磨一剑的《功夫》是下一个目标。这不，责编林晓姐姐已经不知从哪里搞到了一个《功夫》的纪念道具——玩具斧头来威胁大家早点交稿子，真是活学活用。

电影一定要内容好才能吸引人到电影院里去，和首映式有多花哨、大明星有多少无关，这一点有陆川的《可可西里》和冯小刚的《天下无贼》来证明；否则即使大家上了一次当，也会骂不绝口并决心再不中什么埋伏，这一点也有“国师”张大导演的作品证明，据我所知那部作品编辑部里没有人去支持什么正版，搞了个“枪版”草草看了了事，毕竟已经中了《英雄》的一次埋伏，用某同事的话说是“你可以蔑视我的审美观，但是你不能再侮辱我的智商”。

在饭桌上指点中国电影的一番江山之后，忽然有人又提到了网游和电影现在越来越多的瓜葛。当初《十面埋伏》刚刚露面，就有一个同名的网游开始宣布进行开发，还请了“国师”做艺术指导。现在则是周星驰的心血之作《功夫》，虽然好像没有什么“同步开发制作”的噱头出现，不过想搭顺风车的嘴脸还是显而易见的。到底有多大作用呢？难说。毕竟经过那么多烂片和烂游戏的洗礼，现在的消费者都精明至极，“不见兔子不撒鹰，不见兔子不挂弦”。看看现在时兴的网游，不还是那几个久经市场考验的老游戏在当家么？新来的想抢班夺权，还真需要费一些气力才是。

可惜的是，单机游戏的市场是日渐衰落了，特别是国产作品。曾经有人将单机游戏和网络游戏比作电影和电视剧，电视剧再兴盛，也不能完全取代电影“第八艺术”的地位。但现在网络游戏越来越红火，单机游戏却日薄西山，不知道什么时候国产单机游戏能像国产电影一样，重新让玩家像走进电影院那样甘心情愿地支持，恢复自己应有的地位。

期待那一天。

冰河
fox@popsoft.com.cn

谁来拯救？

Who helps

关注互联网成瘾人群

■本刊记者 冰河

“这都市里有千万盏灯火，没有一盏属于我，只有那边网吧里的座位，是我能找到自己的地方。”站在夜色中的天桥，十三郎看着桥下滚滚而过的车流，吸了一口手中的烟。虽然他刚过18岁没有多久，但喷向空中的烟圈，却有着和他年龄不相称的老练和落寞。

十三郎是这个年轻人在网络上最常用的一个ID，时间长了，这个ID已经取代他的名字成为别人对他的称呼，包括与他熟识的网吧老板。从互联网泡沫在中国兴起的时候起，他就沉迷在这个虚拟无边的世界中。开始是混迹于聊天室，然后是QQ和论坛，随后是热遍中国的网络游戏。从起初的《龙族》、《千年》到《传奇》、《魔力宝贝》，以及现在的《天堂 II》。几乎每个新推出的网络游戏他都曾经尝试过。而他为此付出的代价是每天在网吧中至少停留8小时以上，初中勉强毕业之后就辍学了。尽管父母亲戚费尽心血和办法希望将他拉出网吧，但一切都无济于事，他认为在网络世界中所得到的，远远多于他所付出的。依靠对网络中各个领域的了解，他成为多个论坛和网站的专职写手，并以此为生。而在取得了经济上的独立之后，他的家庭也放弃了对他的劝说。“怎么做都是谋生么，我现在这样有什么不好？现在街上找不到工作的大学毕业生遍地皆是，他们中的很多人求职时并不比我有竞争力。”他很认真地说。面对他的振振有辞，记者无言以对。

2004年11月15日，中央电视台的《新闻调查》栏目播出了一期名为《归国教授拯救网络成瘾少年》的节目，内容是武汉华中师范大学的归国教授陶宏开，与沉迷于网络而不思学业的少年交流，促使他们回归学校和家庭。随后在新闻频道的《面对面》、《新闻会客厅》等栏目中又陆续进行了跟踪报道。节目播出后在社会产生了各种反响，最直接的反应是全国各地都有家长携带自己"网络成瘾"的子女前来武汉向陶宏开教授求助。陶教授在武汉召开的救助演讲场场爆满，并应各地家长的要求，到长沙、杭州、兰州、郑州、成都等地进行救助讲演。各地媒体也纷纷进行报道。一时间，"救助网瘾少年"成为大众媒体的社会版面上最热门的词汇。

陶宏开教授的行为对于当前处于相对无序状态的互联网无疑具有非常积极的意义，但他迅速转变网瘾少年的秘密何在？面对众多家长殷切的眼神他能够坚持多久？如何使"互联网上瘾"这一普遍的社会现象得到彻底的缓解？而面对十三郎这样成长于网络的"网瘾少年"振振有辞的发问，又如何辩解？这一个个问号表明，问题的解决并不仅仅是让少年们自觉拔掉网线那么简单。如果不明白其中的玄机所在，今天陶教授们"拯救"成瘾者脱离互联网，明天他们又会陷于其他让人"上瘾的网络"中。

互联网，你到底是天使还是恶魔？

一、互联网作祟？

新闻报道中所提到的"网络成瘾"在医学上被称为"互联网成瘾综合症"（Internet Addiction），简称IAD。根据医学资料解释，这是一种互联网时代出现的新形式的心理疾病，影响主要体现在生理和心理两个方面。患者多沉湎于网上自由交谈或网络互动游戏，出现网络操作时间失控，欲罢不能，难以自拔，并由此而忽视了现实生活的存在，或对现实生活不再满足。初时只是精神上的依赖，渴望上网遨游冲浪，尔后可发展成为躯体的依赖，表现为情绪低落、头昏眼花、双手颤抖、疲乏无力、食欲不振等。

病理研究显示，IAD患者上网持续时间过长，使大脑神经中枢持续处于高度兴奋状态，引起肾上腺素水平异常增高，交感神经过度兴奋，血压升高。这些改变可引起一系列复杂的生理和生物化学变化，尤其是植物神经紊乱，体内激素水平失衡，会使免疫功能降低，诱发种种疾患，如心血管疾病、胃肠神经官能症、紧张性头痛、焦虑、忧郁等。同时由于眼睛长时间注视电脑显示屏，视网膜上的感光物质视紫红质消耗过多，若未能补充其合成物质维生素A和相关蛋白质，就会导致视力下降、眼痛、怕光、暗适应能力降低等现象。同时患者长时间上网，使大脑中的化学物多巴胺水平升高，这种化学物质令患者呈现短时间的高度兴奋，沉溺于网络的虚拟世界不能自拔，但之后的颓废感和沮丧却较前更为严重，并因为过度沉溺虚拟世界而导致缺乏实际社会沟通和人际交流，将网络世界当作现实生活，脱离时代，与他人没有共同语言，从而出现孤独不安、思维迟钝、自我评价降低等症状，严重的甚至有自杀意念和行为，需要接受深度的生理医疗和心理辅导。



熙熙攘攘的网吧是网民的天堂，也是家长痛恨的地狱。

根据中国互联网信息研究中心（CNNIC）最新发布的中国互联网调查报告显示，目前中国的互联网上网人数已达到8400万，其中18岁以下的未成年人有1650万，占19%。而上网人群中，患有IAD病症的人数在7%左右，有588万人。在未成年人中这个比例还会更高，达到14.8%，也就是244万。总体来看，IAD患者中成年人和未成年人的比例大约在1：1左右，所以IAD是互联网中一个全年龄存在的危险问题。不过因为未成年人由于生理和心理发育不够成熟，缺乏自我行为控制能力，使得IAD对未成年人具有更大的危害性。但由于目前社会青年人群普遍存在的心理年龄小于生理年龄的现象，即使从年龄上看已经成年，行为和心理上也往往延续着未成年人的模式（例如成瘾问题很常见的大学生群体），所以，如果IAD患者需要救助的话，未成年人固然是重点，但对于成年人患者也绝对不能忽视。在记者就网络成瘾人群进行调查的过程中，就曾经在网吧遇到过多个沉迷于网络的成年人和未成年人，虽然年龄不同、性别各异，但他们同样都是每天一有闲暇时间就直奔网吧。成年人刘某是外地来北京务工的青年，在一家百货超市负责后勤货运工作，每天除去上班的时间，其余时间都在网吧中上网，直到夜里12点网吧停业才回去休息。而次日不当班的时候，他会在一些违规通宵营业的网吧过夜，连续24小时在线练级。未成年人燕子作为女生对网络的痴迷程度也让人吃惊。她的家中原本有连接了宽带互联网的电脑，但因为父母对她上网管理严格，她宁可到网吧上网，而且为了摆脱父母与老师的监控，她经常逃学上网，并为上网方便而特地购买了一张证明自己已经成年的假身份证。类似的网迷还有很多。虽然记者一直认为目前家长和媒体对于互联网的危害有过分夸张之嫌，但看到这些人苍白的脸色、狂热的眼神，也能理解家长和媒体的控诉和指责。

那么是什么吸引这些狂热的网民宁可不吃不睡也要停


不论何时，某些人的身影总能够在网吧的某个角落被找到。

留在虚拟世界中呢？记者在5个网吧中随机访问了53名上网者，调查结果表明，其中女性17名，男性36名，男女比例约为2：1。受访者年龄全部在30岁以下，46人的年龄集中在18～28岁之间。青年人为主要上网群体。北京籍贯的15人（不算在北京上大学的外地生源大学生），外省籍贯的38人，非本地人口是上网人群的主流。关于上网行为内容的访问结果，受访者选择了“网络游戏”、“聊天和视频”、“泡论坛或看网页”这3项为他们上网最主要的行为。而这50多人中有38人认为网络是自己生活中除吃睡之外的第一需要，承认自己每周每天平均上网6小时以上，并时常有通宵上网行为。在这38名长时间上网的网民中，上网的首选内容为“网络游戏”的有28人，首选“聊天和视频”的有7人，“泡论坛或看网页”的有3人。此外，38人中的13位女性网民首选“聊天和视频”的有6人，首选“网络游戏”的有5人，“泡论坛或看网页”的有2人。但在谈及长时间上网的原因时，有23人选择“空虚无聊，没其他事情干，就是为了打发时间”，11人选择“在互联网上可以满足荣誉感和成就感，好玩”，3人选择“为了获得更多资讯信息”，1人选择“其他”。

（**注：**因未成年人在网吧中上网有严格限制，故此调查研究结果主要针对成年人，但访问中依旧有7人为未成年人。）

调查的结果说明：多数过度沉迷网络的成年网民上网不是为了寻求更多的快乐，而是为了逃避空虚寂寞的痛苦。即使在7名未成年人过度上网者中，选择“为了荣誉感、成就感和快乐”的也只有4人。如果说沉迷于网络是因为网络能给人更多快乐的话，那么可以说问题的起因应该归咎于网络；但现在多数人沉迷网络是为了在网络中逃避现实的痛苦，那么将所有的脏水都泼到互联网头上，似乎就不大合适了。

在接受调查的网民中，未满17岁的燕子是一个家庭和学校眼中标准的“互联网成瘾者”，她的言行和理由也很具有代表性。做为一名普通的北京中学生，燕子的家庭是典型的“421”结构，身处结构最中央的燕子有着比较宽裕的物质生活条件，在学校的成绩处于中等水平。但在互联网兴起



无论男女一旦痴迷于网络，表现和结果都是一样的。

之后，作为家中唯一的孩子，家庭的其他成员无法就互联网上的内容和她进行有效的沟通，而在学校中要融入同学的群体之中，也迫使她更多地接触互联网。而互联网上的网络游戏、聊天、视频等内容让她可以和更多有共同话题的人沟通，缓解心中的苦闷和烦恼，寻找自己的乐趣。她每天的上网时间也逐渐延长。据她自己回忆，从开始接触互联网发展到逃课上网，只有半年左右。而来自学校和家庭的粗暴干涉，只是加重了她对互联网的依赖。现在燕子与家庭和学校的关系都非常紧张，尽管她也明白这样发展下去的后果，但她自认已经离不开网络了："这里至少有人能心平气和地听我说话，和我一起打怪练级，哪怕作业里的难题，在我们公会（网络游戏中的群体组织）中也有人能帮我。而在学校和家里我得到的只有批评和责骂，你说我为什么要离开？"至于自己的未来，她的态度是"考大学估计是没戏了，走一步看一步吧"。

就在接受记者访问的时候，她也一直忙着和网络游戏中的同伴打怪和聊天。而据记者从其他人那里了解到，她已经有了用非正常途径解决网络游戏点卡和上网费用的经历。

上网上到这个地步，显然更多的原因在网络之外。

二、祸起心魔

"互联网只是个结果，而不是原因。"采访中，中国科学院心理研究所的高文斌博士如此归纳自己的看法。做为心理研究所心理咨询治疗中心的主要咨询师之一，高博士也曾经接待诊治过不少的上网成瘾案例。从心理诊治的角度，他认为"互联网成瘾综合症"（IAD）概念是与互联网一样，从国外引入的舶来品，其标准主要集中在上网时间长短、脱网症状等几个方面，而中国的网络环境与国外有很大差异，因此IAD在中国该如何确定尚待商榷，不能轻易为过度上网的网民贴上"互联网成瘾者"的标签。何况IAD的成因也有很多情况，就像感冒也有病毒感冒、伤风感冒等许多分类，需要对症下药，即使是IAD也需要区别不同情况进行针对性的心理辅导。对于未成年人，轻易判定其为"互联网成瘾者"，反而很容易起到相反的作用。

对于IAD的病理成因，高博士认为现在将"网瘾"与"毒瘾"相类比的行为欠妥。尽管二者在成瘾机理上有类似之处，但二者行为对人体神经的刺激程度完全不同，上网行为的可控制性远远比吸毒行为的可控制性要大得多。人的本性是追逐快感的，任何行为都可能产生快感而造成类似上瘾的效果，例如收藏、赌博、看电视；成瘾的原因在于行为奖惩机制的破坏性和建设性不同，即周围环境对于行为的肯定和否定。任何行为都有正面效果和负面效果，如果对于行动正面效果加以足够的肯定（建设性），对负面效果进行否定（破坏性），就会逐渐引导正面行为的密集和成瘾，同时压制负面行为；而如果对于正面效果缺乏肯定，一味对负面效果进行否定，是无法压制负面行为的，反而会使得正面行为逐渐萎缩，形成负面行为的密集和成瘾。网络成瘾的机理就是这样，上网并形成快感的行为肯定有好有坏，但一味因为部分负面的行为而压制上网，并不能禁绝上网行为，反而使得产生快感的正面行为缺乏激励而萎缩，负面行为反而增长，最终形成负面效果居多的上网行为并成瘾。对于媒体广泛报道的陶宏开教授对"成瘾少年"的救助，高博士认为从心理学角度就是让上网者自己区分行为的正面和负面，并积极鼓励引导正面效果，消除负面效果的成瘾行为。陶宏开教授对成瘾者的教导也体现了这一点："你要明白一件事情，网络是来用的，不是来玩的。"



中科院心理咨询中心，是给家长一个希望的地方。

相对于高博士从心理学角度对互联网成瘾行为的解释和指导，陶教授的救助行动则更多的是从一个教育者的角度出发。这位曾在美国密歇根大学任教的学者，在美国、中国从事教育工作30余年，正是因为多年的任教经验和对于社会、家庭、学校、师生的了解，使得他能够准确切中网络成瘾者的命脉，有效地帮助他们恢复正常的学习生活。他认为造成网民，特别是未成年人上网成瘾的原因主要集中在以下几个方面：

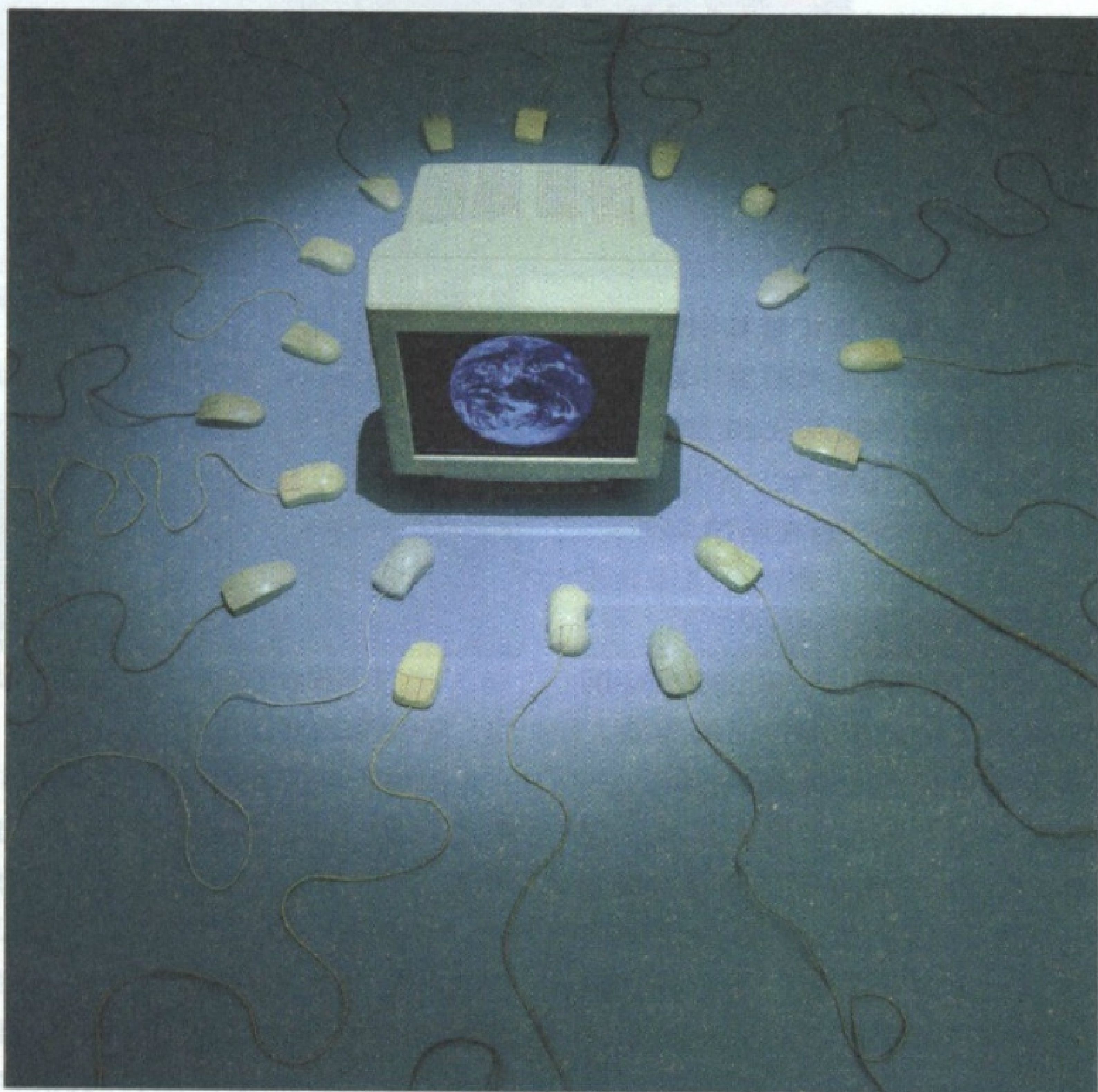
首先是中国的父母和子女对于互联网的知识和了解严重失衡。在国外，往往是成年人更深刻地掌握和了解互联网，然后再去指导未成年人介入互联网。而在中国，父母对于子女在互联网上的行为基本没有太多有理有据的发言权，一味依靠家长的权威压制，结果适得其反。

其次，是现行教育体制中的部分因素使得未成年人不能正确认识互联网、使用互联网。现在学校中的互联网应用几乎全部集中在与课堂知识有关的方面，对于如何应用互联网娱乐则基本不会触及。未成年人在学校以外缺乏约束和指导的环境中进行互联网娱乐的时候，就会很容易产生扭曲。目前大学中常见的因为网络娱乐而荒废学业退学的现象，也是因为这个原因，即使顺利进入了大学，未成年人变成了成年人，但在一直缺乏正确指导和认识的情况下，骤然失去了有效的约束，出现网络成瘾损害身心学业的结果，也不难理解。

第三，社会和家庭给予未成年人的替代选择太少。除免费的电视娱乐外，现在几乎没有什么其他方便有效的

娱乐方式能对互联网产生竞争。互联网因其在场地、费用、内容、效果上不可比拟的优势，成为大多数人群娱乐消费的重要选择。记者在2002年做报道时曾经有一个调查，当时北京市的体育休闲运动场所（免费加上收费的）平均到全市的中小学生身上，每个人摊到的面积仅0.1平方米左右，而全市的网吧面积平均到学生身上却有0.8平方米。2年过去了，北京为了2008年奥运会兴建了不少体育场馆，但受网络游戏行业发展鼓舞的网吧显然更加蓬勃兴旺。此种情况下，运动休闲娱乐行为对于互联网娱乐的竞争力更加不容乐观。而在越来越密集的互联网娱乐行为中，出现越来越多的问题也就不奇怪了。

第四，也是最关键的原因，在于家庭、学校对于互联网、对于上网行为人缺乏有效的认识和沟通。家庭和学校往往过分重视未成年人在知识学习上的督促，而忽视了在情感、价值观、品德等方面的交流，缺乏让未成年人自我思考、判断和成长的机会和动力，使得未成年人的互联网行为很容易产生负面效果，然后又因为缺乏对互联网的认识而导致简单粗暴的干涉行为，最终造成问题恶化。陶教授对此现象进行了简洁精辟的描述：“在国外，家长也是有学校的，他们也要在那里学习如何做父母。所以国外虽然也有互联网成瘾行为，但没有在中国这么严重。不过在国外的华裔家庭中，为网络成瘾问题困扰的家庭也要高于其他族群，因为他们采用的也是类似国内的教育方法。所以说与其是互联网吸引了孩子，不如说是家长把孩子推向了互联网中的歧途。”


陷入四面楚歌的境地，但网络真的是罪魁祸首么？

此外，社会对于人群的行为价值观往往只有单一的评判标准，使得对于网络成瘾者的救助指导也变得异常困难。当越来越多的未成年上网成瘾者在蓬勃兴旺的互联网行业中获得实际利益时，面对他们发出的“我现在这样上网有什么不好？学习那么辛苦不也就是为了找个好工作、多挣钱，我现在已经能挣不少钱了，那么多大学毕业生都不如我”的疑问，单一的价值评估标准下，无法给出什么有力的回答。即使如陶教授一般的学者，也要费尽口舌才能让成瘾者明白：“大学不仅仅是为了学知识找工作，更是为了明白为人的道理。如果放弃上学的机会而沉迷于网络上挣钱，短期看没有什么损失，但对于未来一生的损失是不可估量的。”

无论从心理学的角度，还是教育学的角度，两位致力于帮助网络成瘾者的学者都告诉我们，“互联网成瘾综合症”的成因，不仅仅在于互联网，解决问题也必须要从互联网之外的角度入手。

三、人救在于自救

陶教授曾经用陆游的一首诗表达了自己当前的心情：“何方可化身千亿，一树梅花一放翁。”可惜他无法化身千亿，自从媒体报道了他救助网络成瘾少年的事情之后，纷至沓来的求救信彻底改变了他的平静生活，众多的演讲和谈心严重地影响了他的健康，也让他慨叹“这是一场全社会的战争，不是我一个人能负担的”。因此目前陶教授正着手在各地培训救助网络成瘾人群的志愿者，将他的救助经验和心得传授给更多的老师和家长，总结起来大致有以下4个步骤：

首先，在接触网络成瘾者时要先取得对方在情感上的认同。涉及具体做法时，只要遵循“人格、素质、哲理”的六字原则。所谓“人格”，即“正人先正己”，作为一名志愿者，先要在衣着、仪态等方面要表现得大方自然，给对方以“清新纯洁”之感；“素质”是指志愿者的个人谈话技巧和知识积累，当志愿者在与成瘾者进行交谈时，态度一定要真诚，不要做作，让对方感觉到在进行平等的交流而不是来训斥、指责的。这样沟通才有产生效果的可能；“哲理”则主要是指志愿者在和孩子交谈时所用的依据，陶教授自己就常用哲理来和孩子们沟通，如他在报告会上就提到曾以“物质决定意识”的基本哲学原理来激发孩子考虑问题，在他看来，科学就是“把复杂的、无法理解的自然现象或社会现象简单化为有强烈社会实效性的法则和原理”。

其次，在确定了成瘾者的情感认同后，志愿者们要让被救助者把情感认同转移到他日常的环境如家庭、师长身上。陶教授接待的不少未成年人上网者都已经因为网络和家里闹翻，与父母的关系也处于僵持状态，而陶教

授在和他们的交流中，常常会以“你觉得父母这样做错了吗”、“他们这样做是为了爱你还是为了害你”等问题来让孩子自我反省自己对于家长的态度是否对错。同时也需要与家长进行沟通，纠正他们对上网的看法和干涉做法，改善上网者的环境。

此外，志愿者们还要将成瘾者对父母、师长的认同感转移到对其学业、工作价值的自我判断和审视上，让其自己领悟到各种行为价值的孰重孰轻，从而自发地纠正自己过度上网的行为。

陶教授特别提出了几点告诫：在谈话的过程中，不能直接谈上网、游戏的话题，应从其他方面寻找话题；不要按照教科书或是一些术语给成瘾者和他的行为贴上标签，要看到任何行为都有两面性，不能轻易地定性。还有就是不能轻易地依靠药物治疗IAD，必须基于心理和情感的角度出发，让成瘾者明白“网络是工具”的道理，自觉地转变。在高文斌博士对网络成瘾的病理解释中也同样给出了类似的特别说明。而同样对救助网络成瘾者有丰富经验的高博士，基于心理诊治的角度还提出了一些不同的见解。他认为基于互联网成瘾原因的多样性，目前尚没有特别明确的成规可以依循，所以尽管心理研究所咨询中心从2002年就在国家和北京市有关部门的支持下，开始立项着手研究对网络成瘾者的救助，但现在依旧处于基础数据资料的收集分析，尚没有展开大规模的救助活动。希望能在有足够的病例样本研究之后，针对不同的成瘾原因，总结归纳出有针对性、具备可操作性的系统诊治方案和教材，让救助者有成文的方法可依据，大大提高救助的效率。陶宏开教授的经验方法无疑是被证明有效的，缺点是还不够细致具体，需要其他人有充分的时间来实践领悟。虽然两种方法在目的和性质上并不矛盾，但陶教授的方法在可复制性上显然差了一些。事实上陶教授也在慨叹志愿者尚不能及时领悟应用他的经验和心得，使得目前这场本应该由全社会、全方位进行的救助，还是集中在少数人的身上，令人不堪重负。

在征得高博士的同意之后，我们在此公布中科院心理所心理咨询治疗中心的联系方式，希望被“互联网成瘾综合症”困扰的人们可以在那里得到救助，并帮助心理所的专家早日归纳整理出有效的心理诊治系统方案，救助更多的网络成瘾者。他们的电话是：64861230/64861231；邮件地址：zixun@psych.ac.cn；网站：www.psych.ac.cn；地址是：北京市朝阳区北沙滩大屯路甲10号，邮政编码100101。

十三郎经过和家里反复的争吵之后，还是没有按照父母的意思去上高中，而是去上了一所与计算机技术应用有关的中专学校。这是他经过自己独立思考之后选择的道路。和他接触的人，包括记者本人在内，依旧无法让他放弃自己那套“网络上挣钱比大学毕业有用”的理论，不过显然他也明白了“娱乐不是互联网唯一目的”的道理，开始深入学习计算机与网络的相关知识，这是一个好的转变。用陶教授的理论来说明，就是“学习并不仅仅在学校里进行，社会才是最好的学校，独立思考才是学习最好的方法”。我们相信十三郎的未来，不会像他的父母亲人那样担忧的不堪。

但愿所有被“网络成瘾”困扰的网民，早日找寻到互联网真正的乐趣所在。P





我们要歌词
——MP3播放器歌词同步方案

■北京 京畿失眠者

神主张："要有光"，于是这个世界就有了光。
年轻人主张："要随时随地有音乐"，于是这个世界就有了MP3播放器。
但是很多歌手"口齿不清"，我们听不明白，怎么办？所以我们主张："要有歌词。"

每当和着耳机中的曲调开始学唱，就总是会想起那些听错歌词的笑话来。像什么"永永远远地擦亮眼"变成"永永远远地差两年"；把"我能想到最浪漫的事，就是和你一起慢慢变老"，听成"我能想到最浪漫的事，就是和你一起卖卖电脑……"等等。在那段随身听还不能显示歌词的岁月里，总有类似的趣事在大家口中"传诵"。调侃曾经犯过类似错误的同学，也成为茶余饭后的娱乐方式之一。笔者曾经有一个同学就因此获得了"一边作词，一边作曲"的评语。现在，只要你有一部支持歌词同步功能的MP3播放器，就可以避免这样的"悲剧"发生。

MP3播放器所使用的歌词文件有多种不同的格式，常见的有LRC、SNC、WMI等。通常一款MP3播放器支持什么样的格式，是与其厂家有关系的。韩系的厂家惯用SNC和WMI格式，而国内的部分厂家则采用了应用更广泛的LRC格式。目前市场上销售的MP3基本都支持MP3歌词同步功能。个别暂时不支持的，也可以通过升级固件来获得歌词同步功能。限于MP3播放器的性能，我们必须提前在电脑上制作好歌词文件，然后传入它方可使用。而歌词的获得方式因为有电脑作为中转，也是多种多样的。

一、网络下载歌词文件

通过网络来获得资源，已经成为自然而然的事。尽管世间流传的歌曲可能是个天文数字，但是由于众多爱好者的不懈努力，目前网络上已经有了不少相当全面的"歌词库"。为了进一步减少搜寻歌词文件的麻烦，一些能够自动下载和匹配歌词的MP3播放程序插件也被陆续开发出来，目前比较常见的是应用于Foobar或者Winamp的歌词同步插件。虽然这些插件只支持LRC格式歌词的自动下载，但是由于有越来越多的MP3播放器支持LRC格式，再加上LRC格式的歌词可以较容易地被转换为SNC、WMI等格式，因此我们以LRC的获取方式为主。

LRC的获取方式相当简单，通过电脑上的MP3播放程序的插件就可以实现自动匹配下载。这里以Foobar和Winamp的通用歌词同步插件Lyrics II为例。Lyrics II是一款免费软件，依托"歌词吾爱"（www.51lrc.com）的庞大歌词库，可以实现全自动歌词匹配和下载。并且内置了相当出色的歌词编辑器——Lyrics Power（歌词力量），是目前被使用的最广泛的歌词同步插件之一。Lyrics II在运行时会自动连接服务器进行版本检测，如果你的Lyrics II版本过旧，会提示无法正常下载匹配歌词。你可以到歌词吾爱的网站去下载最新的版本。

安装Lyrics II之后，只要打开Foobar或者Winamp，就会自动加载Lyrics II（图1）。在Foobar中正常播放需要匹配歌词的MP3歌曲，然后点击系统托盘处的Lyrics II的图标，就会


图1



图2

弹出Lyrics Ⅱ的歌词显示窗口（图2）。在窗口上单击鼠标右键，选择“下载歌词”（图3），然后单击“搜索”按钮来搜索匹配的歌词即可（图4）。有时候一首歌曲可能会有几种名称（常见于外文歌曲翻唱），选中“模糊搜索”可以得到更多的搜索结果，有助于获得最匹配的歌词版本。Lyrics Ⅱ下载的歌词通常保存在“X:\ProgramFiles\Lyrics Ⅱ\Download”下，其中“X”是Lyrics Ⅱ所在的分区的盘符。

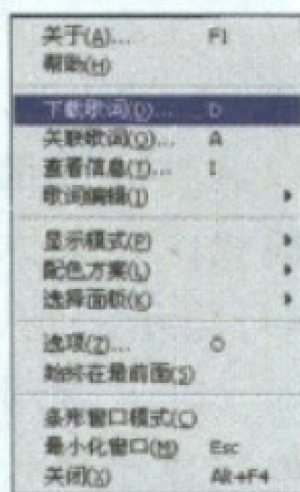


图3

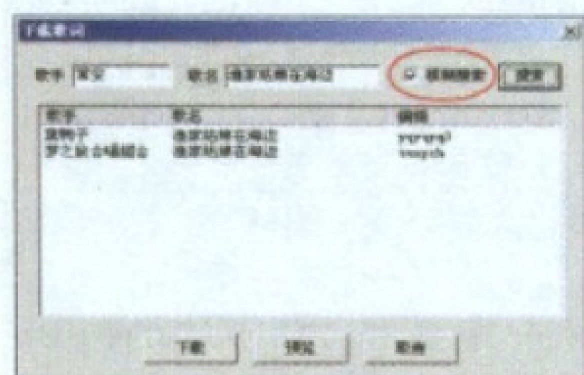


图4

使用LRC格式歌词的MP3播放器，其歌词同步功能要求歌曲文件与歌词文件名必须相同（除扩展名以外）。由于Lyrics Ⅱ可以通过MP3文件的ID3信息来获取歌曲名称，即使文件名和歌曲的名称不同，只要ID3信息中包含了歌曲的名称，也可以自动下载合适的歌词，因此常常出现歌曲文件名和歌词文件名不匹配的现象。在电脑中这并不影响歌词同步，但是为了能够在MP3播放器中正确显示歌词，我们必须手动修改文件名来保持一致。必须要注意的是，MP3播放器要求歌词与歌曲文件位于同一目录下才能正确显示。



图5

有时候通过网络下载的歌词文件在播放中会出现速度不能同步的现象。这个时候就需要在PC中使用MP3播放程序播放歌曲文件，同时打开歌词显示，用键盘上的“↑”和“↓”键来即时调整播放速度。“↑”键为减慢速度，“↓”键加快。Lyrics Ⅱ会记录你所作的修改，并且提醒你保存（图5）。

目前可以直接下载到SNC、WMI格式歌词的站点并不多见。需要SNC歌词的朋友可以下载：http://www.imp3.net/mp3player/iriver/snc.zip，这是一个有5000余首歌词的压缩包。使用WMI歌词的朋友则可以去http://202.96.247.210/Bullfrog/Audio_list.asp?keyword=&pageno=1找找看。

Lyrics Ⅱ之类的软件往往只能从一个站点获得歌词文件，因此难免有找不到的时候。遇到这种情况，我们就要请出搜索引擎来帮忙了。

1.Google

Google也能找歌词，但是目前还仅限于英文歌词站点。打开Google的首页，选择“网页目录”（图6），然后选择“Arts”类里的“Music”。接下来选择“Lyrics”类，这里列出了相当多的英文歌词站点，接下来选择一个Page Rank较高的歌词站（图7），然后进入寻找你需要的歌词吧。虽然Google并不能一步到位帮助我们找到歌词，但是许多比较冷僻的英文歌词往往可以通过这样的方式找到。



图6

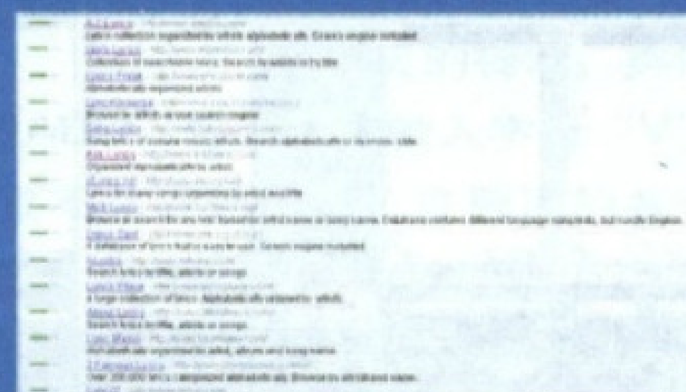


图7

2.百度



图8

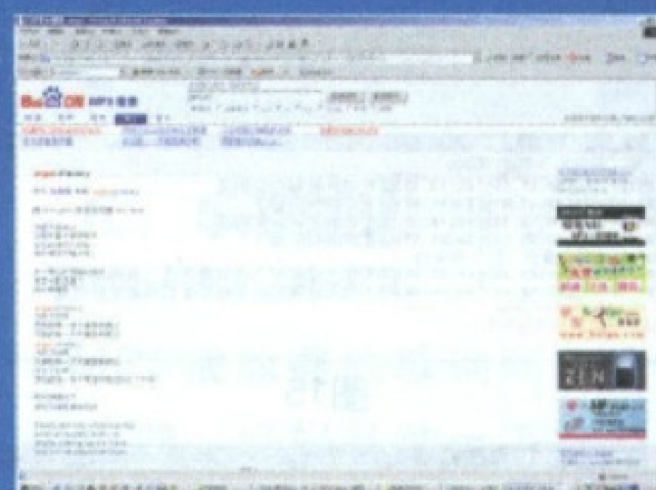


图9

相对Google而言，百度的歌词搜索就要方便得多。在百度的首页上选择“MP3”（图8），选择搜索“歌词”，然后输入歌曲的名称，就可以直接得到歌词结果了（图9）。百度的搜索结果相当令人满意，不仅直接显示完整的歌词内容、词曲作者信息等，还提供了相关的链接，也许一次搜索可以让你对喜爱的歌曲有更多的了解。

3.Sogua

Sogua一直把自己定位在全球娱乐门户引擎，其MP3歌曲搜索能力得到了用户的一致好评。提供歌词搜索也是顺理成章的事情，直接在首页选择“歌词”搜索项，然后输入歌曲名称就可以了。Sogua虽然不像百度那样直接给出完整的歌词，但是采用列表的方式来反馈搜索结果（图10），可能更符合用户的搜索习惯。除此之外，还可以使用Sogua提供的Sogua Player播放器来获得歌词（图11）。



图10

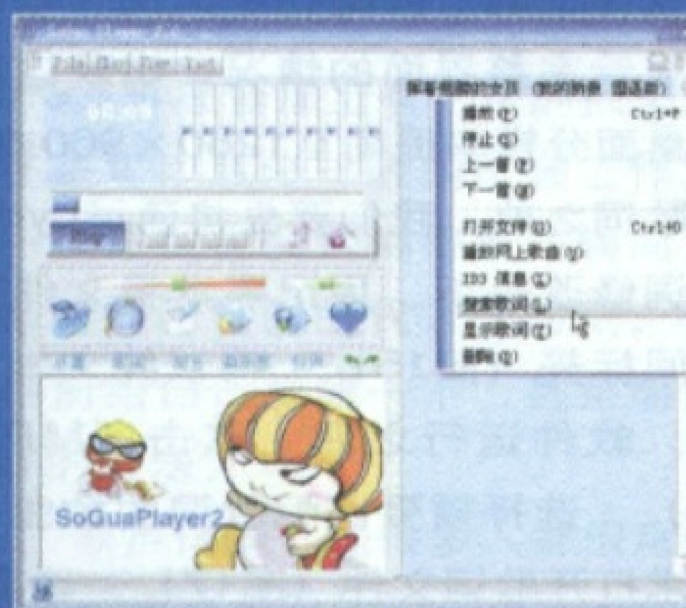


图11

二、银行帐户及信用卡管理

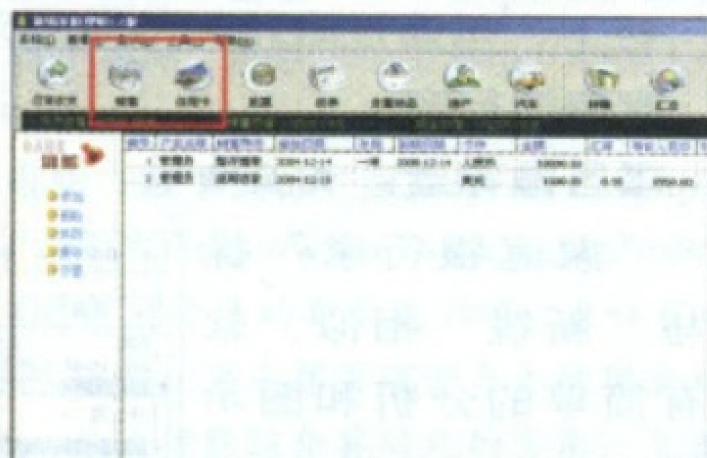
银行业务是个人理财的一个重要部分，几乎每个人都会有自己的储蓄卡，几款理财软件在这方面表现各异，最出色的当属“新锐”，其记录相当全面，操作上也很合理。

新锐家庭理财

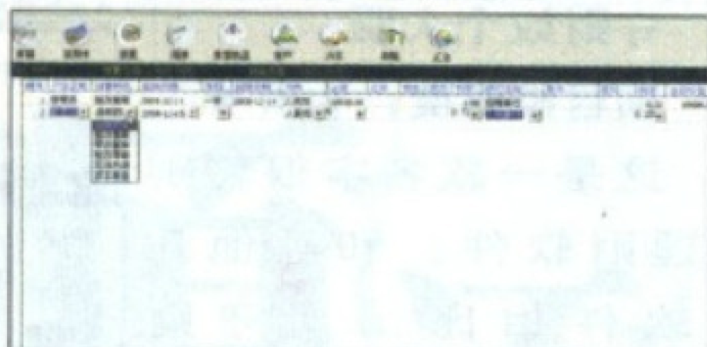
项目推荐度：★★★★☆

软件主界面简洁而清爽，可很容易地转入相应的功能模块，“储蓄”和“信用卡”分属两个不同的功能，但两者的操作类似。

以在招商银行存储2000美元活期为例。点击图标进入软件，点击主界面上方的“储蓄”功能钮，进入相关菜单，在主菜单左侧点击“添加”，右侧会出现新帐户，户主一般为“管理员”。右方为储蓄种类，选择“活期存款”，起始日期为存款日期，这里即当前日期，我们需要修改的是其右侧的存期，例如“一年”，币种缺省为“人民币”，通过下拉菜单修改为“美元”，填写存款金额2000。右侧的汇率和等价人民币会自动填写为“8.55”和“17100”，利率自动生成，银行名选择“招商银行”。



银行和信用卡管理



新帐户记录

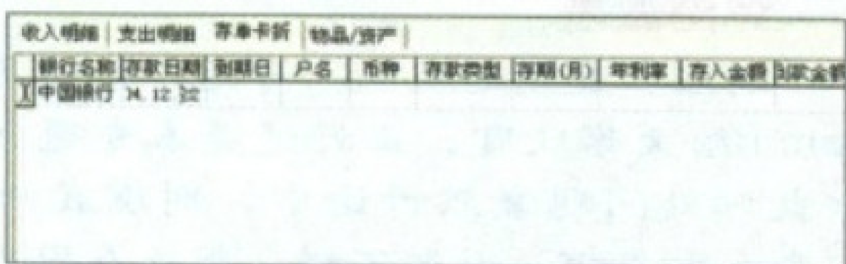
如果帐户所在银行并非缺省提供的银行（仅提供了4个）或利率不正确等，都可进入“设置”进行修改。比较遗憾的是，信用卡缺乏透支限额设定，当然这并没有太大影响。

银行帐户和信用卡并非孤立的简单记录，在“新锐”的“日常收支”功能中我们可选择银行帐户或信用卡的付款方式，对应的金额会从相应帐户中扣除，注意不要透支太多哦。无论在“日常收支”还是“储蓄”、“信用卡”，都可方便地进行汇率转换，例如用信用卡里的“美金”消费贵重物品，这种转换在交易记录过程中显得非常方便，同时“新锐”还支持不同帐户、不同币种之间的转帐，这在某些软件中是不允许的（现实生活中，我国部分银行可以单向消费，例如在国外用信用卡消费美元，回国后用人民币还款）。

安琪天天助理

项目推荐度：★★

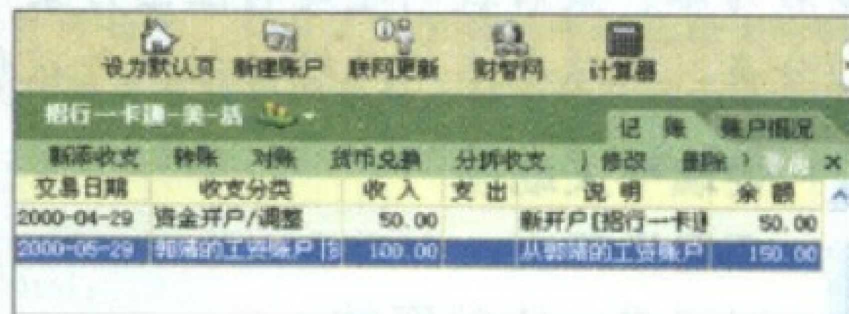
“安琪”在银行帐户与信用卡管理方面显然还是初学者，只有极简单的记录功能。



财智家庭理财

项目推荐度：★★★★

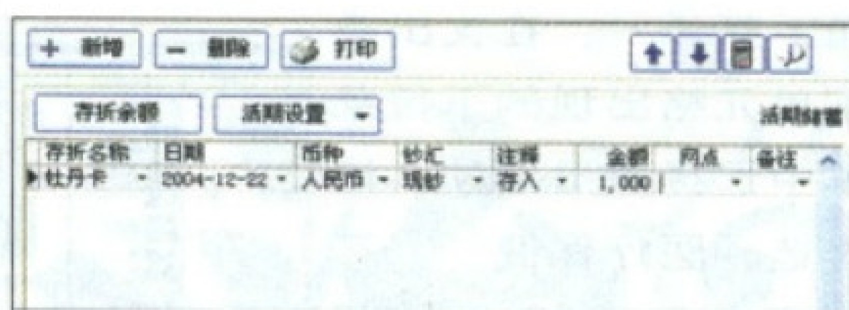
“财智”将“现金与存款”作为相互关联的功能进行分类，实际操作中我们发现，它们整合为一类很大程度上是因为它们基于相似的数据结构。在“活期收支记帐”以及“信用卡收支记帐”中，其实是与“现金收支记帐”完全一样的填单，虽然勉强说得过去，但还是显得不太敬业，此外“财智”无法在不同币种之间进行转帐。



家庭银行家

项目推荐度：★★☆

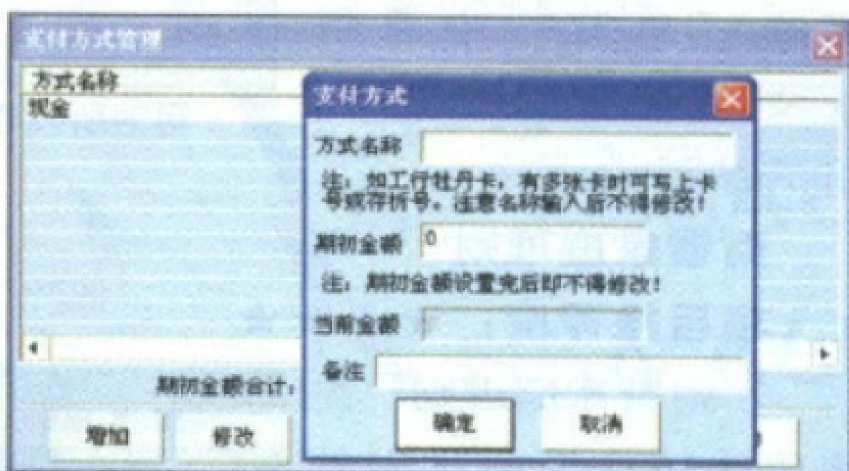
虽然拥有“银行家”的美名，但“银行家”在银行帐户与信用卡管理方面只是一个勤劳的记录者。软件提供“活期”、“定期”、“信用卡”以及“转帐”功能，从实际使用看，前三者除了认真地记录下用户输入的信息外，没有其他意义，更为不合情理的是，当我们在“收支”功能中使用银行帐户消费时，帐户竟然毫无反应！“转帐”也形同虚设，对帐户信息及金额没有任何影响。



守财奴

项目推荐度：★

“守财奴”没有提供独立的银行帐户与信用卡管理，用户可自己在“支付方式”中自行设定，不过从功能上讲，设定的帐户和信用卡只不过是“支付方式”的一种，没有任何信息、利率、换算、转帐等功能。



家财通

项目推荐度：★★★

和“银行家”类似，“家财通”也是很好的记录者，它记录的信息比“银行家”更丰富，除常见信息外，还会提醒用户到期时间。虽然界面提示是“定期存单”，实际软件具备定期、活期存款分类功能，可在“功能”界面→“银行中心”→“活期存款”下建立，活期存款与“收支记帐”中的现金相联动。“家财通”在“工具”功能里提供了“储蓄存款计算器”，使用方便，比较遗憾的是软件没有提供信用卡功能。

MP3播放器使用的歌词文件通常是LRC格式的。LRC歌词是一种包含着“[*:*]”形式的“标签(tag)”、基于纯文本的歌词专用格式。该功能的基本原理就是在播放MP3歌曲时，获取事先设置好专门格式的配套歌词文本，以实现边放歌边显示歌词。这种歌词文件能以普通的文字处理软件查看、编辑。当然，实际操作时通常是用专门的LRC歌词编辑软件进行高效编辑的。以下具体介绍LRC格式中的“标签”：

时间标签（Time-tag）

形式为“[mm:ss]”或“[mm:ss.fff]”（分钟数:秒数）。数字须为非负整数，比如“[22:34.5]”是有效的，而“[-22:34.5]”无效。

它可以位于某行歌词中的任意位置。一行歌词可以包含多个时间标签（比如歌词中的重复部分）。根据这些时间标签，用户端程序会按顺序依次高亮显示歌词，从而实现词曲同步功能。

标识标签（ID-tags）

其格式为“[标识名:值]”，忽略大小写：

[ar:艺人名]

[ti:曲名]

[al:专辑名]

[by:编者（指编辑LRC歌词的人）]

[offset:时间补偿值] 其单位是毫秒，正值表示整体提前，负值相反，用于总体调整显示快慢。

[key:加密后的编码，由编辑器自行加入]

经过不断地完善和改进，现在的LRC歌词也出现了多种格式，如“[MM:SS.MS]”、“[HH:MM:SS]”等等，其中MS的意思是毫秒，HH则是小时；而且也出现了“[Offset:MS]”这种全局调整标签，用来调整整个歌词文件的时间标签值，单位是毫秒，可以是负值。它也是LRC歌词格式中，唯一可以使用负值的时间标签。

在歌词显示窗口上调出右键菜单，选择“歌词编辑”下的“编辑歌词”功能。Lyrics II 内置的Lyrics Power歌词编辑器就被打开了。为了方便修改，我们首先要做的是删除原有的时间标签。将光标移动到要删除标签的行，按下“F6”键或者工具栏上的“减号”按钮，就可以删除一条时间标签。删除全部标签后，使用快捷键“Ctrl + F3”，或者按下工具栏上的“停止”按钮停止当前歌曲的播放。将光标定位于歌词的第一行，然后开始播放歌曲。在每句歌词开始演唱的时候，按下“F5”或者工具栏上对应的“插入标签”按钮，来增加一个时间标签。这里的时间误差越小越好，如果添加标签的时间点有偏移，那么可以删除标签，然后使用“后退5秒”功能倒回，再次添加标签。遇到需要重复演唱的歌词，则在重复开始时，在原来的行再次添加一条时间标签。

四、制作个性化的歌词

LRC格式的歌词文件中可以加入空行，用来充当间奏和过门的过渡。设置方法很简单，只要在一条空行的前面添加一条时间标签即可。如果觉得这样的形式比较枯燥，那么可以使用一些符号来代替空行，如：“☆★☆过门 ☆★☆”（图22）。这样当播放过门或者间奏的时候，屏幕上也会有相应的提示。类似的符号可以通过在“智能ABC”输入法中输入字母“V”和数字1～9来选择。大家不妨开动脑筋，在歌词的各个角落都加入美观大方而又具有个人色彩的标记吧。

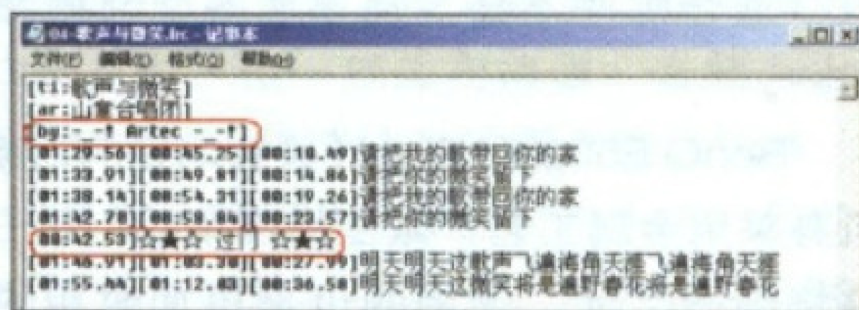


图22

自己辛苦制作的歌词一定不希望被人随意修改，特别是在加入了一些个性化的标记以后。那么使用Lyrics Power的歌词加密功能吧。只要选定“LRC 加密”复选框（图23），点击保存，然后再设置好加密密码（图24），别人就不能随意修改你的歌词了。不过加密后的歌词在某些MP3播放器中可能无法正常显示。

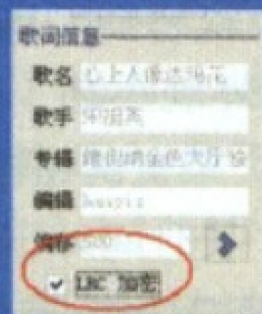


图23

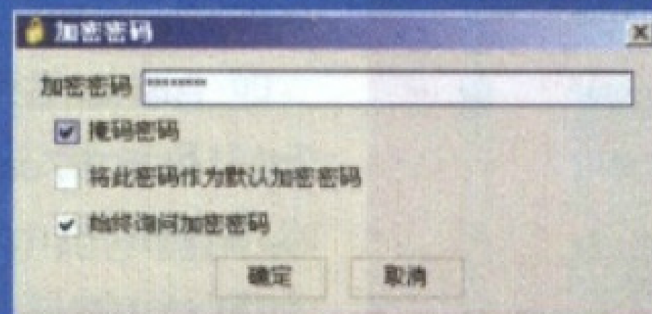


图24

五、歌词同步用处多多

MP3播放器的歌词同步功能的应用其实并不局限于显示歌词，好好开动一下脑筋，它们可以为我们做不少事情，比如：

1.语言学习：现在大部分MP3播放器在支持歌词同步的同时，还具备A-B复读功能，为大家学习外语增添了许多方便。如果配合歌词同步功能，在听音的同时播放单词的拼写和音标，一定可以起到事半功倍的效果；

2.音乐鉴赏：MP3播放器里可以轻松地容纳一整部歌剧或者经典音乐作品。现在也有越来越多的朋友开始利用MP3播放器来培养自己的音乐鉴赏能力。但是初入门的朋友，往往不能很好地感受古典作品或者Hi-Fi音乐的精彩之处。所以完全可以利用歌词同步功能，将音乐欣赏指导或者乐评制作成歌词文件，对提升自己的鉴赏能力会有不小的帮助；

3.试音指导：尽管MP3文件在音质上有一定的损失，但是高码率压缩的文件还是可以胜任一般的试音工作。刚刚入门的朋友通常被一大堆试音曲目搞得晕头转向，很难把握试音曲目最能考验器材性能的代表性时刻。利用歌词文件在这样的时刻前给自己提醒一下，甚至简要说明一下，也是一个很好的方法；

4.一份独特的礼物：“歌声传情”是很多人都乐意用来向朋友表示心意的方式。如果将自己的祝福用歌词文件记录下来，再配以精心挑选的曲目，存在一只精巧的MP3播放器中，赠送给对方，一定会收到不错的效果。

数码照相机 BenQ E53

液晶屏未提供保护

金属工艺，外形小巧，时尚 2.5寸大尺寸液晶屏

结论 一款适合女生使用的傻瓜数码相机。

■晶合实验室 别理我

BenQ E53在设计上强调时尚和易用性，对于使用者来说只需开机，按下快门就可以得到照片，无需作更多的调整，是典型的傻瓜型相机，适合那些不会、也不准备学习摄影的家庭用户。

BenQ E53的外观设计具有明显的日系风格。机身采用金属工艺，做工相当精致，像三角架孔这样细微之处，使用的也是更加耐用的金属材质。相机最引人注目的地方是其2.5寸LTPS（低温多晶硅）液晶屏，和普通TFT LCD相比，不仅耗电量低（约50%），色彩饱和度更是高出一倍，色彩显示更加艳丽，在使用寿命上，LTPS LCD理论上是普通LCD的300倍。液晶屏由于尺寸较大，而且柔软易损，因此要注意保护。

BenQ E53外观小巧，实测最厚处（不计镜头）仅有2.7cm。相机键钮较少，操作非常简单，采用锂电供电，长时间外出可能会有一定麻烦，明基将电池仓和SD插槽设计在一起（紧临），有效节省空间。产品的操控相当简洁，对于女性用户来说手感不错，男性使用则缺乏握持感。

产品在相机功能方面作了很大的简化，除了微距/远景选择外，只有曝光补偿（0.3EV为步进单位正负2EV）、闪光模式（消红眼、强制闪光、不闪光、夜景）等有限的调整功能，用户只需打开电源按下快门即可。简单的功能使得相机的设置也很精简，限于篇幅，这里就不再赘述。

相机镜头的分辨率不高，我们分别在广角和长焦端进行了分辨率拍摄，长焦端表现要差一些，镜头边缘成像质量下降明显；相机自动白平衡表现一般，在户外阳光充足的地方依然有偏色现象；微距模式最近对焦距离为6cm，但是必须在广角端；相机的广角端桶形失真相当明显；正确设置白平衡后，E53的色彩还原比较真实，适合户外风景拍摄；ISO50/100时，噪点很少，当感光度提高到ISO200，成像质量下降较明显。总体来说相机的影像素质尚可，在光线反差不大的情况下相机的测光系统表现很好，基本能够满足日常的室外留影拍摄，适合女性和家庭用户使用。


效果出众的大尺寸液晶屏幕


充电器和数据线被整合在一个模块里




金属材质的三脚架孔


紧邻的电池仓和SD插槽设计，节省空间

像　　素：500万像素 CCD
最高分辨率：2560×1920
变　　焦：3X光学/3.6X数码
最大光圈：2.8（广角）/4.8（长焦）
焦　　距：5.4～16.2mm
最近对焦距离：6厘米微距/50厘米普通
ISO：50/100/200
录　　像：320×240 AVI
存　　储：SD
电　　池：锂电
体　　积：88.5mm×54.5mm×24mm
重　　量：130克（不含电池）
附　　件：充电器、USB数据线、相机皮套、软件/驱动光盘
价　　格：2980元
咨询电话：0512-68095919

手机

诺基亚7710智能手机

结论

功能强大的高端手机 完善的商务和多媒体功能

大容量的机身内存，大尺寸高分辨率的屏幕

键位设计不够理想

■晶合实验室 龙猫（移动版）

近一段时间高端手机市场战火不断，诺基亚在推出9系列最高端产品9500之后，又紧接着放出了今天的主角——7710。

7710的硬件配置用“奢华”来形容毫不为过。90MB机身内存、可外接最大512MB MMC卡、640×320像素、65536色触摸屏和100万像素（1152×864）的摄像头都在向世人炫耀着自己的强大。因此它的尺寸和重量也分别达到了128mm×69mm×19mm和189克。7710外观简洁大方，烤漆外壳质感十足，机身结合紧密，给人坚实可靠的感觉。但是打开后壳更换电池、SIM卡和MMC卡不是很方便，需要借助触摸笔或其他工具，如经常更换可能会加剧触摸笔头的磨损。7710整个机身上只有电源、拨号、挂机、录音、方向、确认以及几个功能按键，其他全部功能均靠触摸屏完成。但是我们认为拨号、挂机和录音键的键位设置不甚合理，在不借助触摸屏的情况下单手接听或拨打电话时不太方便。

这款手机采用的是横屏结构。在观看视频、查看网页或文字资料时横屏结构的好处是不言而喻的。但和竖屏相比，单手持握时便显得不太方便了。640×320的大屏幕无论色彩还是分辨率表现都很出色。100万像素的摄像头整体表现尚可，成像较为锐利，但边角有些发虚，在黑暗环境下成像噪点也比较严重。

强大的多媒体功能是这款手机的亮点之一，可拍摄高分辨率的视频短片，这在带有摄像功能的手机中也属少见。支持多种图片、视频和音频文件格式，并内置调频立体声收音功能，扬声器音质和以往产品相比也有很大提高。手写识别率较高，手写区域宽大，并可自由拖动，遗憾的是词语联想功能始终无法打开，影响了输入速度，预计正式发售的版本应该会解决这个问题。

7710的待机时间基本令人满意，正常情况下可坚持3天左右，但一旦应用摄像、音频、上网等多媒体功能时，其待机时间便会随之锐减。

7710是第一款采用S90系统的手机。目前基于S90系统开发的软件相当少，而大部分S60系统的软件及一般的JAVA游戏和应用程序也无法与之兼容。好在7710内置了许多实用软件，如文件管理器、WEB浏览器、Word、Excel、Powerpoint以及图片、音频和视频文件查看器，用户因而可以更加方便地使用手机。

由于正式版的机型还没上市，我们目前拿到的只是一台工程样机，尚有一些不足之处。如：响应速度较慢；屏幕亮度略显不足；更换SIM卡时，手机中不能同时插入MMC卡，否则开机时将一直停留在开机画面而无法进入系统。只有先将MMC卡移除，插入SIM卡开机，再次关机插入MMC卡方可顺利开机；在使用其内置的浏览器查看网页时，需要手动调整文字编码，否则会出现乱码。经我们与诺基亚公司联系，对方表示在正式销售的版本中，以上问题将得到修正。



手机背面的100万像素摄像头


SIM卡和MMC卡的插拔不是很方便




手写笔安置在7710的下边，可以方便地插拔

网络制式： GSM/GPRS
显 示 屏： 65536色触摸屏
摄 像 头： 100万像素
铃　　声： 24和弦，支持MIDI/AMR/WAV/MP3/AAC格式铃声
尺　　寸： 128mm×69mm×19mm
重　　量： 189克

附　　件： 不详（样机）
参考价格： 暂无（样机）
联系电话： 4008-800123

海畅J620 MP3播放器

亮点：外观设计独特，音质出色。功能齐全，外观独特的国产MP3播放器
细节处理有待加强

■晶合实验室 忙龙雅

作为一款自己开模生产的国产MP3播放器，J620的外观是比较独特的，色彩搭配和用料也明显倾向运动风格，适合充满活力的年轻消费者。外壳采用全塑胶材质，四边环绕软塑胶条，具有一定保护性，不过手感略显生硬。OLED液晶显示屏上覆盖的是经过强化的亚克力材料，和被普遍采用的纳米玻璃相比，具有一定的弹性，不易损坏，但是在受力较大时会因下凹而对屏幕造成一定的压力。

音质方面是J620的亮点，国产矩力2087芯片和森海塞尔MX 500耳塞搭配，高中低3频段表现较均衡,高频表现要好一些。不过音量较大时失真也比较明显。

J620的附件非常齐全，其中USB数据线可以自动收整，非常方便。另外木制包装盒的边缘比较锋利，容易伤手，希望厂家能在今后的产品中注意细节的处理。


电镀处理的按键




有保护套的USB接口



自动收缩的USB连接线

容　　量：128MB/256MB/512MB/1GB
文件格式：32～320kbps MP3/WMA
显 示 屏：OLED
接　　口：mini USB 2.0
尺　　寸：64.5mm×48mm×14.5mm
重　　量：31克（不含电池）/46克（含电池）
附　　件：耳机/耳塞海绵套/USB数据线/直录音频线/挂绳/便携保护套/驱动光盘/说明书
价　　格：799/999/1299/1699元
咨询电话：0755-83350818

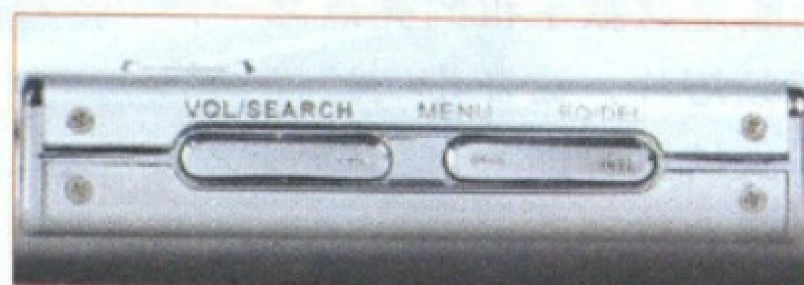
清华同方T01 MP3播放器

亮点：外观和性能均较出色，细节还需改进
功能稳定，音质较出色，全功能线控，操纵方便
菜单设计不够精练，耗电量较大

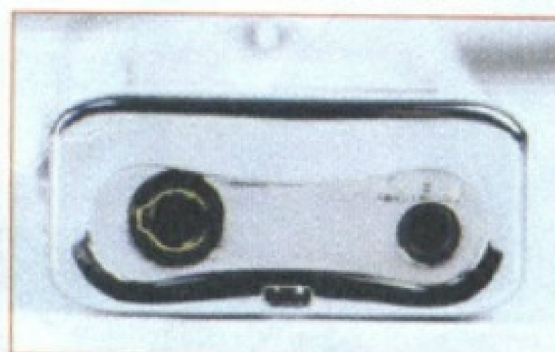
■晶合实验室 小虫

清华同方双色宝贝TO1正面采用亮银色金属外壳，细长条机身四周带着平滑的曲线，秀气而富有金属质感。TO1附带一个全功能线控，操作灵活，适合办公人士。机身按钮采用元宝式左右按压设计，使用起来有几分游戏机的感觉，需要花些时间上手。耳机采用森海塞尔OEM的MX 300，音质不错，中低音较有张力，高音上扬能力则略有不足。

和许多中低端产品一样，TO1在细节设计上不是很令人满意。耳机颜色和机身不是很搭配；线控做工较差，分量很轻，塑料味很重；侧面的“MENU”键字体印刷方向和机身相反；开关机速度较慢，屏幕显示也不够人性化。



侧面控制按钮


顶部的耳机和Line-in接口


全功能的线控


元宝状的按钮



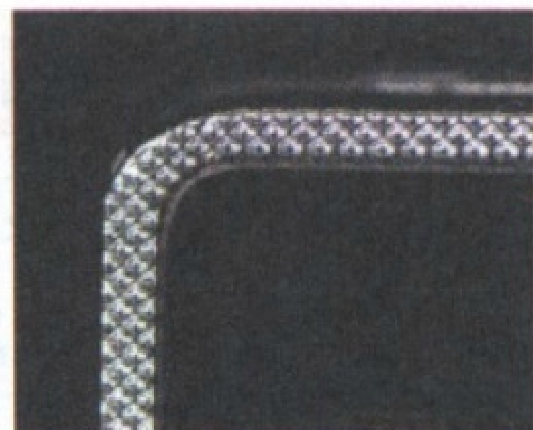
容　　量：128MB
文件格式：32～320kbps MP3/WMA
显 示 屏：OLED
接　　口：mini USB 2.0
尺　　寸：71mm×32mm×15mm
重　　量：35克/55克
附　　件：耳机/护套/使用说明书/驱动光盘/线控器/Line-in线/转接线/保修卡/USB连接线
价　　格：799元
咨询电话：800-810-5546

MP3播放器 德劲DE828

结论 性价比较高，细节尚需改进
外形小巧精致，操作简单
不能用外置电池，自带耳机音质稍差

■晶合实验室 小虫

如果仅看外表，DE828和前辈DE809非常相似，但前者采用更高级的Sigmatel STMP 3520芯片，在“引擎”上即领先一步。DE828机身小巧、方正，手感极佳，透出一股精致、耐用的气息，亮丽而不张扬。前面板采用双色OLED显示屏，纳米工艺玻璃制作的镜面分外干净，边框采用细碎的金属镶边，黑色、蓝色、灰色3种面板颜色可选，适合不同喜好的用户。喜欢也许只需要一种理由，德劲DE828是那种一看就让人喜欢的东西。



金属镶边



背部的“RESET”插孔在发生意外时可以重新启动机器



DE828美中不足的是自带耳机音质较差，低音的下沉力度明显欠缺，并且它采用的是非标准的2.5mm耳机接口，自行更换耳机比较麻烦；另外，镜面材料容易沾染指纹，而且不好清洁；内置230毫安时锂聚合电池相当耐用，但充电时间偏长、不支持外置电池使这款机器旅游时续航能力令人担心。



非标准耳机接口，右侧是标准接口

容　　量： 128MB/256MB
文件格式： 32～320kbps MP3/WMA
显 示 屏： OLED
接　　口： mini USB 2.0
尺　　寸： 60mm×35mm×13mm
重　　量： 35克（不含电池）/50克（含电池）
附　　件： 耳机/联保卡/使用说明书/充电器/驱动光盘/Line-in线/转接线/布挂包
价　　格： 699元/899元
咨询电话： 0755-26912618

手机网游 无限乾坤

手机百宝箱





《无限乾坤》是由道隆科技开发和运营的一款以中国古典武侠文化为背景的手机网络游戏。与以往的单机和短信类手机不同的是，《无限乾坤》可以通过手机网络实现多人在线游戏。由于采用较为通用的JAVA平台，使这款游戏可在多款手机上运行（厂商数据表示该游戏支持50款以上机型）。

该游戏画面和操作更偏向于图形MUD，熟悉此类游戏的玩家应该可以很快上手。虽然只是一款手机游戏，但是依然拥有丰富的游戏元素，目前《无线乾坤》已经开放了五大门派、十大城市，共可到达上千个场景，完成数十种任务。笔者在试玩的过程中多次感受到当年在MUD中才能体会到的独特的游戏乐趣。

《无限乾坤》的世界具有高度的历史真实性，和凭空想象出来的魔幻世界截然不同，游戏的地图和内容设计完全遵照中国历史文献，玩家在游戏中面对的是一个真实的古代世界。除此之外，它还具有高度的自由性，玩家可以完全自由地加入自己喜欢的门派，选择自己喜爱的职业，做自己喜欢做的事情，不会受到故事情节的限制。特别是人性化的练功模式使玩家不必成为打怪机器，而是拥有结合手机特点的更多样化练级选择及完善庞大的任务系统。

目前这款游戏正在免费体验期，玩家只要用手机访问wap.wxqk.com，就能随时下载安装并进行游戏。该游戏的客户端为45kB左右，使用GPRS下载只需几秒种。用户可直接通过手机申请帐号，成功后即可以进入游戏，整个从下载到开始游戏的过程只需几分钟即可完成。

由于手机的处理性能和显示屏的技术参数各不相同，因此这款游戏在画面表现上和PC上的网络游戏相比有一定的差距，但其自主开发和运营的精神还是值得鼓励的。在等公车、坐地铁的时候拿出手机，在游戏世界中闯荡一会儿，确实是不错的选择。

编者按：图形界面的出现使得各类软件越来越人性化，操作也越来越简单，使用方法已不再是用户的难题。而另一方面，各类软件越来越多，每款软件各有特点，如何选择适合自己的软件逐渐开始成为新的难题。鉴于这一变化，“实用软件”也将重点由使用向评测方向适度转移，给读者提供一双“火眼金睛”，在浩瀚的互联网软件资源中寻找适合自己的软件。对于这个思路有任何想法，大家都可以都可以来信告知，我的E-mail是：stardust@popsoft.com.cn。

那么首次推出的是哪方面的评测呢？所谓“一年之计在于春”，我们就从个人理财软件开始吧。目前支配金钱的年龄已经大为提前，不少家庭都愿让自己的孩子提前掌握一些生活必要的知识，理财无疑是重要的一环；此外随着互联网的应用，财务的应用面也愈加广泛。个人理财软件可以帮助使用者开源节流，为用户的钱包着想。为此我们选择了最有人气的六款个人和个人理财工具，来比较一下各自的优劣，以帮助读者更好地选择。这六款软件分别是：

安琪个人助理 v5.2k超强版（以下简称“安琪”）：http://www3.skycn.com/soft/8481.html；

财智家庭理财 v4.5（以下简称“财智”）：http://www3.skycn.com/soft/2080.html；

新锐家庭理财 v1.2（以下简称“新锐”）：http://www3.skycn.com/soft/10184.html；

家庭银行家（HomeBanker） v2.0（以下简称“银行家”）：http://www3.skycn.com/soft/2083.html；

家庭财富管理 v1.3标准版（以下简称“家财通”）：http://www3.skycn.com/soft/5566.html；

守财奴（天天流水帐） v2.4：http://www3.skycn.com/soft/10301.html。

由于个人的情况不同，对理财软件的要求也不同。也许有人在业余炒股，所以希望软件在投资管理功能上比较强大，但另一个人可能根本对投资不感兴趣，只是想管理好自己的现金和银行账户。我们在评测时充分考虑个人的需求差别，将各项软件按功能分类分别评测，每项功能综合其功能的实用、全面性和界面的可操作性为评测参考。而且采取新的方式，每项评测以该项功能最强的软件为主做详细介绍，其他软件则简单介绍。

开源还是节流？
六款理财软件横评

■晶合实验室 别理我 狂暴鸭

一、收支记录

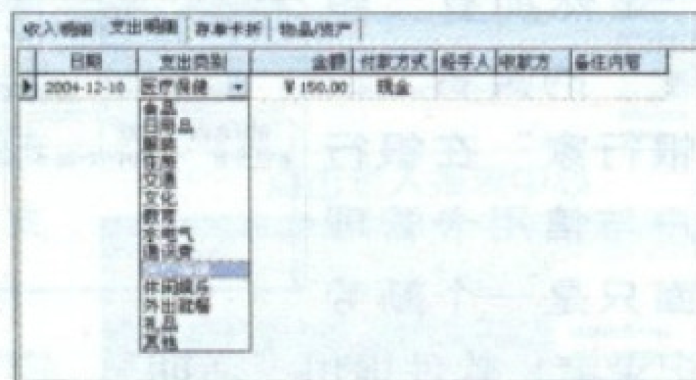
作为最常用的功能，收支记录备受软件开发者重视，测试中各款软件表现相当接近，也让我们选择起来有些左右为难，最后我们还是将注意力集中在这款大家或许并不熟悉的“安琪个人助理”身上，简单的操控以及合理的分类，让这款名不见经传的软件获得测试人员一致肯定。

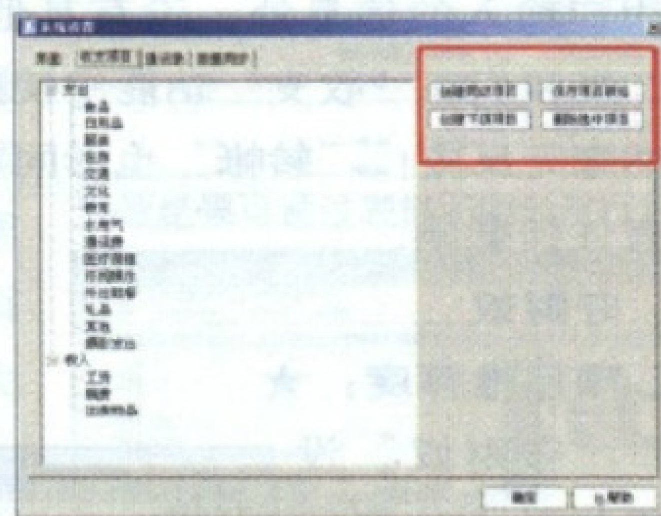
安琪个人助理

项目推荐度：★★★★☆

以记录一次就医花费150元人民币为例。启动“安琪”，点击左上角的“理财帐”，界面左方是日期选择，可调整日期显示范围（我们也可以从中了解今天是什么日子）；点右上角“新添”，在支出类别单元格出现的下拉菜单中选择支出细项，这里选“医疗保健”，在“金额”中填入150元，右方的“收款/付款方式”等内容填上相应内容或空缺，工作即完成，之后可继续新添帐单或进入其他项目。


主界面


下拉菜单代替输入

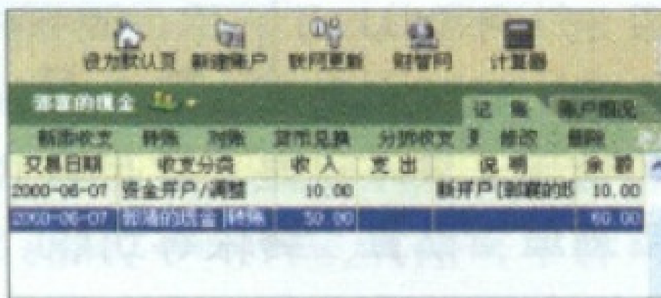

可对所有收支细项进行增添

“安琪”的收支记录与其他几个项目是整合在一起的，我们可在“总览”中看到收支汇总以及一些简单的统计。

财智家庭理财

项目推荐度：★★★★

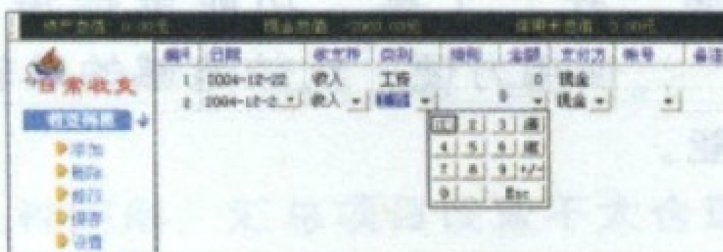
“财智家庭理财”是使用比较广泛的理财软件，它的收支记录功能相当完善，其实它和“安琪”一样是我们推荐的对象。软件的收支记录需要新建帐户，注意！是帐户而不是帐簿，具体操作方式是“现金与存款”→“现金收支记帐”→“新建帐户”。“财智”的收支记录和存款信用卡等是联动的，但像银行存款实际上被看作支出，只是软件的收支细项比较多，记录时需上下翻页，比较繁琐。



新锐家庭理财

项目推荐度：★★★☆

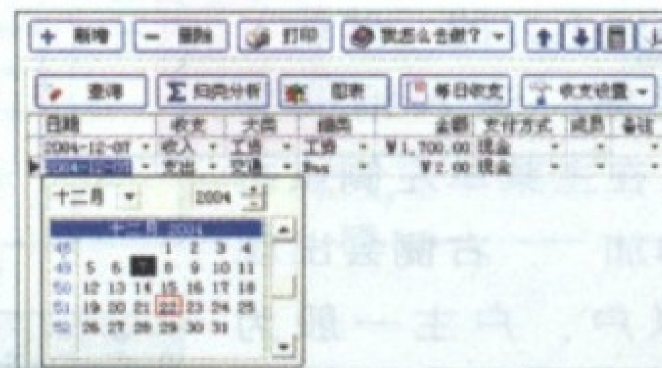
“新锐”拥有简单直观的收支记录功能，可方便地将储蓄、信用卡作为除现金外的付款方式。软件将其所有的理财项目进行整合统计，当我们点击右上方的“汇总”时，实际看到的是所有资产的汇总，重要的日常收支的统计则在左侧“统计”栏下，可通过表格和简单图示输出。



家庭银行家

项目推荐度：★★★☆

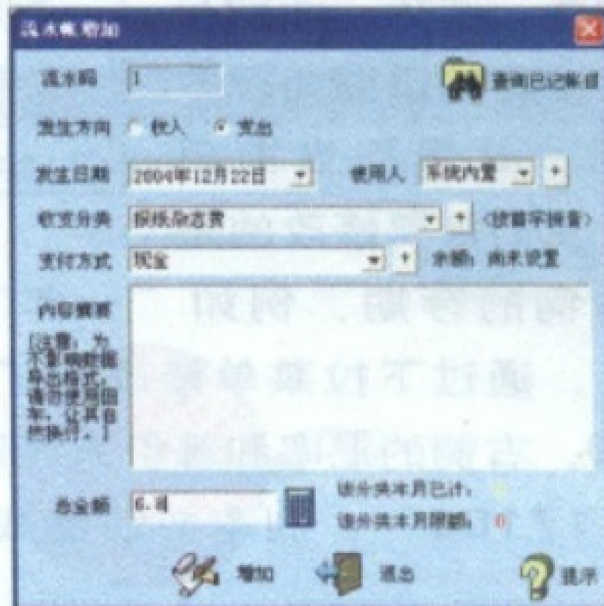
“家庭银行家”操作与“新锐”相似，软件有简单的分析和图示功能。



守财奴个人版

项目推荐度：★★★

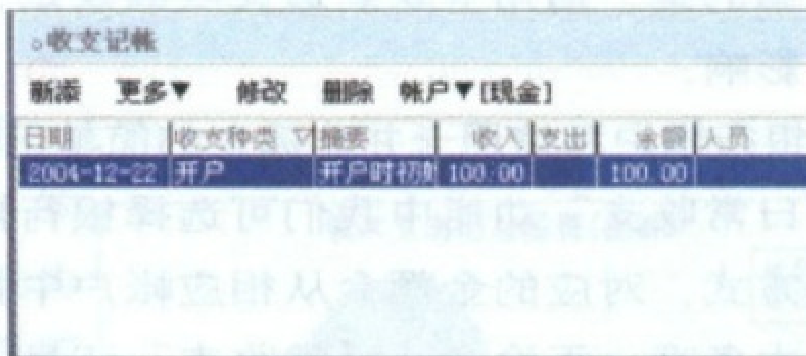
这是一款名字很特别的理财软件。和其他几款软件相比，“守财奴”显得有些落伍。软件需要进行一系列设置才能开始收支记帐，显得比较繁琐，我们特别注意到，该软件已经有1年未进行更新。



家财通

项目推荐度：★★★★

“家财通”是一款非常值得推荐的软件，各方面表现较为均衡。在收支记录方面，它的界面和“财智”比较类似，操作上略显繁琐，其收支细项非常丰富，不过对大多数用户而言其中的项目太多反而有些累赘。实际上，“家财通”的帐簿、帐户概念和“财智”基本一样，两款软件的共同之处比较多。但测试过程中，该项目出现了一次程序错误。



评测逸事

别理我连续鏖战数个专题，正准备休息几日拍点ppmm给大家欣赏，正好适逢本专题企划，星尘与小虫就细处问题激烈讨论中，别理我回过头去插嘴，“个人财务啊，财智不错，我正在用呢！”，所谓祸从口出，于是被拉来做评测，几日的忙忙碌碌又开始了，还好，周末以前专题接近完成，于是周末的拍片计划得以进行，众人皆乐。

二、银行帐户及信用卡管理

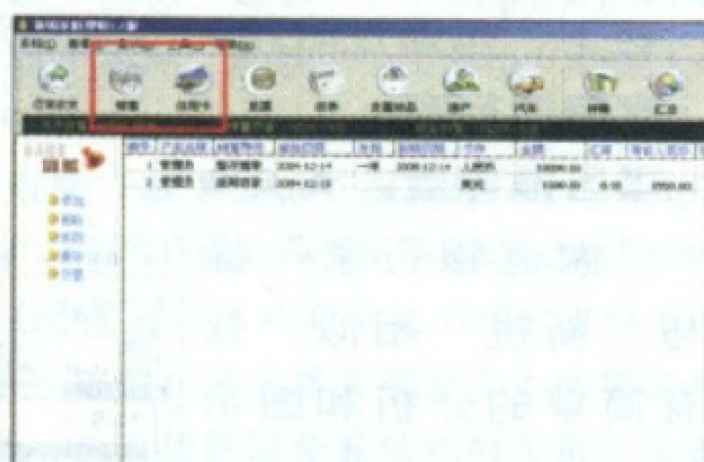
银行业务是个人理财的一个重要部分，几乎每个人都会有自己的储蓄卡，几款理财软件在这方面表现各异，最出色的当属“新锐”，其记录相当全面，操作上也很合理。

新锐家庭理财

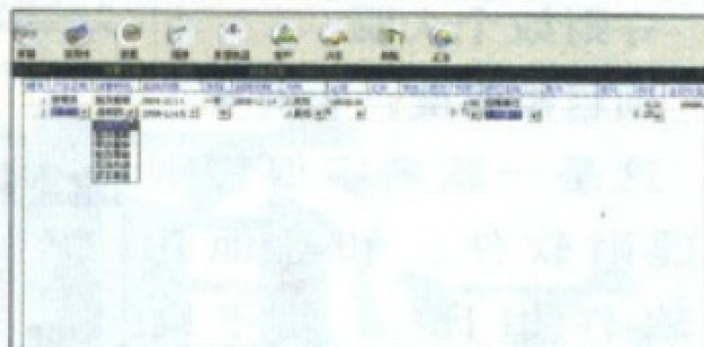
项目推荐度：★★★★☆

软件主界面简洁而清爽，可很容易地转入相应的功能模块，“储蓄”和“信用卡”分属两个不同的功能，但两者的操作类似。

以在招商银行存储2000美元活期为例。点击图标进入软件，点击主界面上方的“储蓄”功能钮，进入相关菜单，在主菜单左侧点击“添加”，右侧会出现新帐户，户主一般为“管理员”。右方为储蓄种类，选择“活期存款”，起始日期为存款日期，这里即当前日期，我们需要修改的是其右侧的存期，例如“一年”，币种缺省为“人民币”，通过下拉菜单修改为“美元”，填写存款金额2000。右侧的汇率和等价人民币会自动填写为“8.55”和“17100”，利率自动生成，银行名选择“招商银行”。



银行和信用卡管理



新帐户记录

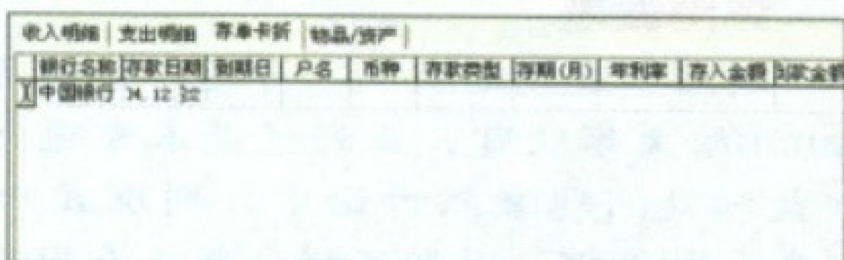
如果帐户所在银行并非缺省提供的银行（仅提供了4个）或利率不正确等，都可进入“设置”进行修改。比较遗憾的是，信用卡缺乏透支限额设定，当然这并没有太大影响。

银行帐户和信用卡并非孤立的简单记录，在“新锐”的“日常收支”功能中我们可选择银行帐户或信用卡的付款方式，对应的金额会从相应帐户中扣除，注意不要透支太多哦。无论在“日常收支”还是“储蓄”、“信用卡”，都可方便地进行汇率转换，例如用信用卡里的“美金”消费贵重物品，这种转换在交易记录过程中显得非常方便，同时“新锐”还支持不同帐户、不同币种之间的转帐，这在某些软件中是不允许的（现实生活中，我国部分银行可以单向消费，例如在国外用信用卡消费美元，回国后用人民币还款）。

安琪天天助理

项目推荐度：★★

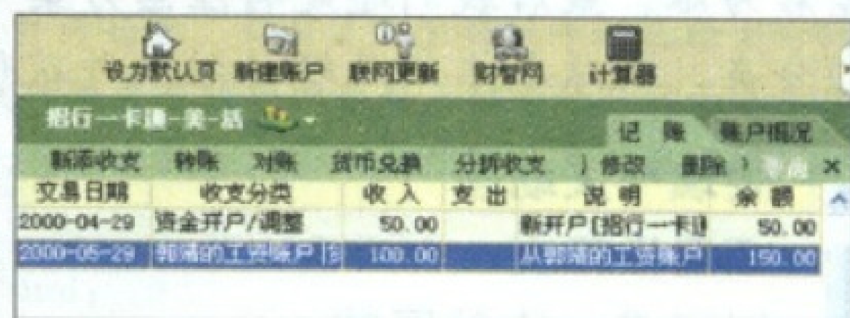
“安琪”在银行帐户与信用卡管理方面显然还是初学者，只有极简单的记录功能。



财智家庭理财

项目推荐度：★★★★

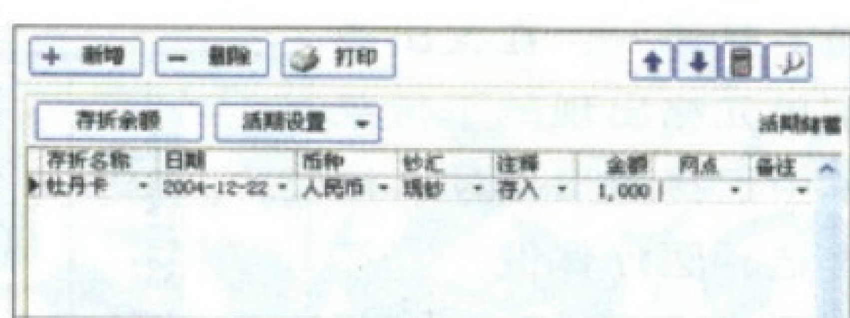
“财智”将“现金与存款”作为相互关联的功能进行分类，实际操作中我们发现，它们整合为一类很大程度上是因为它们基于相似的数据结构。在“活期收支记帐”以及“信用卡收支记帐”中，其实是与“现金收支记帐”完全一样的填单，虽然勉强说得过去，但还是显得不太敬业，此外“财智”无法在不同币种之间进行转帐。



家庭银行家

项目推荐度：★★☆

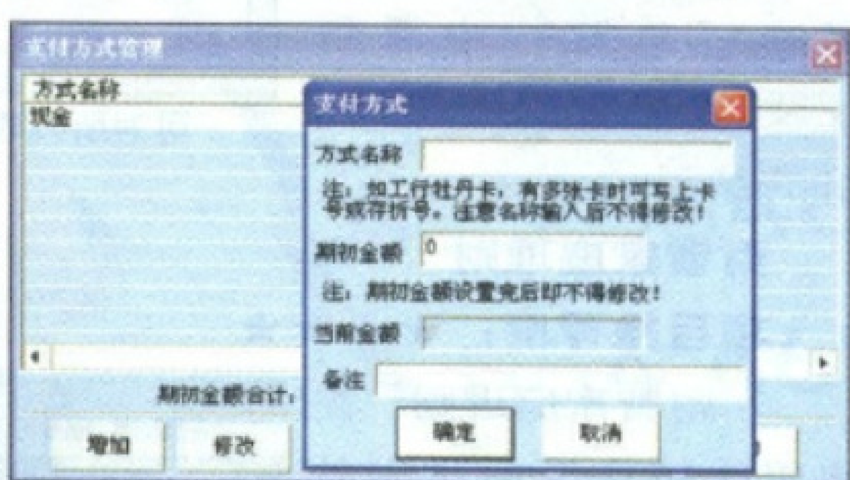
虽然拥有“银行家”的美名，但“银行家”在银行帐户与信用卡管理方面只是一个勤劳的记录者。软件提供“活期”、“定期”、“信用卡”以及“转帐”功能，从实际使用看，前三者除了认真地记录下用户输入的信息外，没有其他意义，更为不合情理的是，当我们在“收支”功能中使用银行帐户消费时，帐户竟然毫无反应！“转帐”也形同虚设，对帐户信息及金额没有任何影响。



守财奴

项目推荐度：★

“守财奴”没有提供独立的银行帐户与信用卡管理，用户可自己在“支付方式”中自行设定，不过从功能上讲，设定的帐户和信用卡只不过是“支付方式”的一种，没有任何信息、利率、换算、转帐等功能。



家财通

项目推荐度：★★★

和“银行家”类似，“家财通”也是很好的记录者，它记录的信息比“银行家”更丰富，除常见信息外，还会提醒用户到期时间。虽然界面提示是“定期存单”，实际软件具备定期、活期存款分类功能，可在“功能”界面—“银行中心”→“活期存款”下建立，活期存款与“收支记帐”中的现金相联动。“家财通”在“工具”功能里提供了“储蓄存款计算器”，使用方便，比较遗憾的是软件没有提供信用卡功能。

三、图表分析

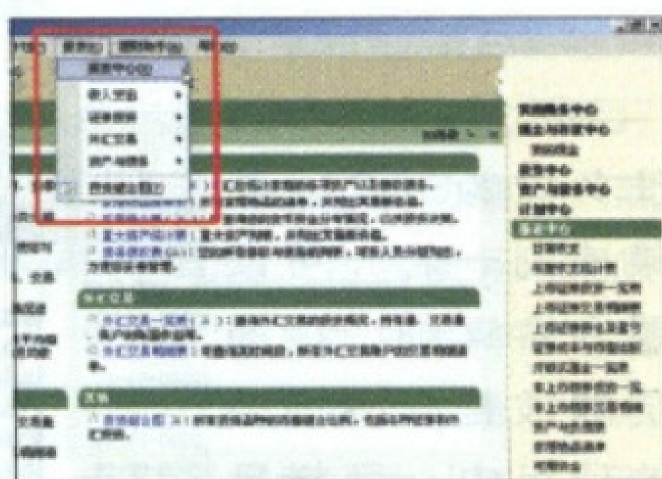
既然将帐务数字化了，为何不利用好它的数据库呢？图表可以简单方便地得到各方面的统计信息，对于一般人，用处还是挺大，如果想知道自己在哪些方面支出最多，使用图表无疑是最好用的方法。在这方面许多软件都只有简单的图表功能，但“财智”具有出色的图表分析功能以及便利的计划设置，获得了一致认同。

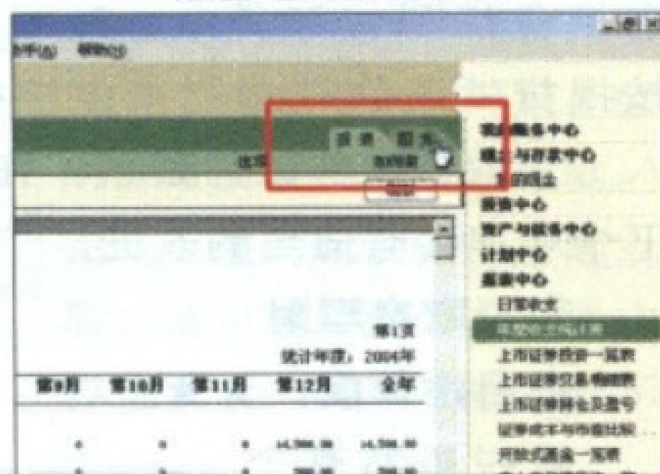
财智家庭理财

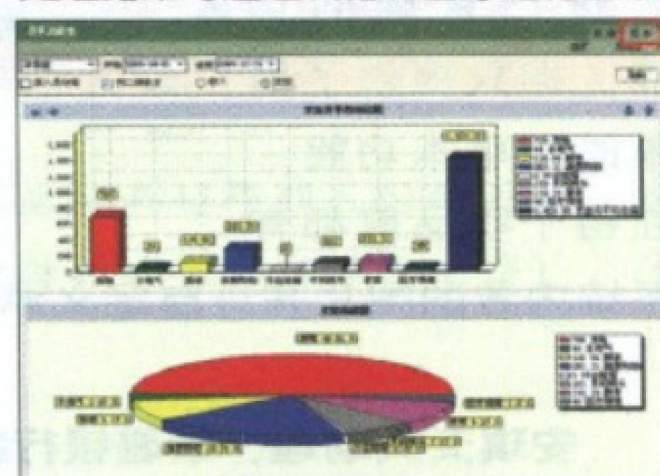
项目推荐度：★★★★☆

“财智”可分别对“收入支出”、“证券投资”、“资产与债务”、“外汇交易”几个类别进行图表分析（软件还提供了一个“投资组合图”，但功能很单一）。“财智”对用户提供的数据进行归类和整理，提供对应的表格和图形（柱状图、饼状图）显示。

以查看“月平均收支表”为例。点击上方主功能菜单中的“报表”→“报表中心”，进入功能菜单后能清晰地显示软件的所有分析统计功能；最常用的统计数据是“收入支出”，被排列在第一位，点击进入“月平均收支表”；可对数据的时间范围、帐户对象、二级收支进行调整；进入“选项”能进一步调整诸如版面、帐户范围等；进入“图形”分页能更为直观地看到对比图和构成图。


点击进入报表中心


处理结果可通过表格和图形进行显示


对比图和构成图

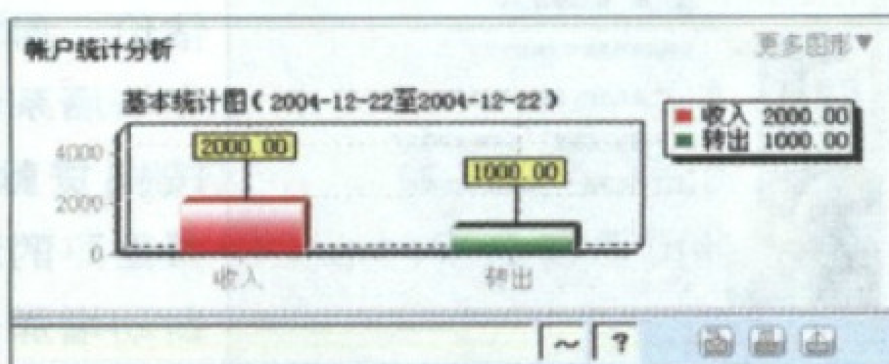
基于篇幅原因，我们不对其他几个类别进行独立阐述，它们的操作和界面与本例基本一致。

“财智”在制订计划方面给用户相当的便利性，下面为一实例。进入“计划中心”；点击左上方的“制订收支计划”，在弹出窗口中输入计划内容名称，按顺序填写内容即可。当计划到期后，软件会跳出窗口提醒用户，可选择自动记帐，非常方便，我们可进一步对个人收支预算进行设置，不过相信很少有人有耐心对几十个甚至上百个表格进行填充。

安琪天天助理

项目推荐度：★★

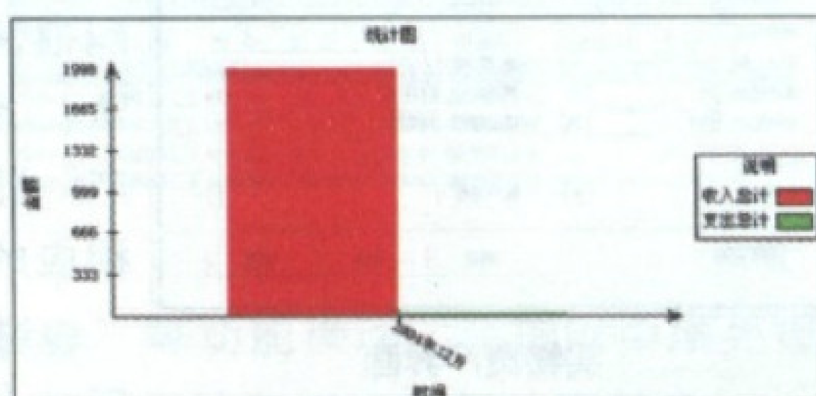
“安琪”的图表分析功能很便捷，点取“理财帐”主界面中部的“显示分析图表”即可。软件提供了圆饼、折线、柱状几种图形，汇总项目设置不太合理，最常用的只有“收支类别”，其他几个项目实际使用中并不常见。软件缺乏财务计划功能，如果实在需要计划，不妨写一篇日记。



新锐家庭理财

项目推荐度：★☆

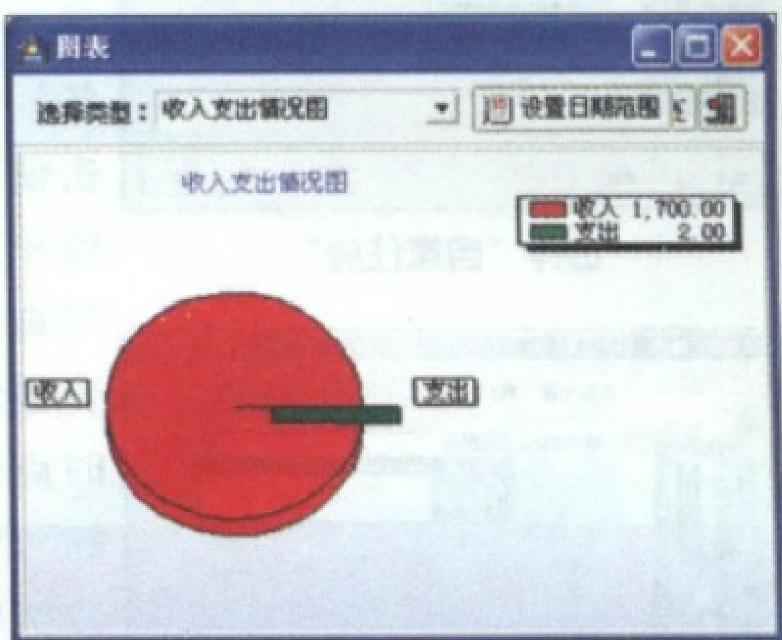
和“安琪”一样，“新锐”的图表分析功能很简单，显示项目只有每月收入、支出，和“财智”相比有较大差距。



家庭银行家

项目推荐度：★★★

“银行家”具有一定图表分析功能，能对收入支出对比、收入支出细项进行图形分析，同时也可在收支方面对个人成员和支出方式进行简单统计。软件没有财务计划功能，但提供了“备忘录”，可在文字层面上帮助制订计划。



守财奴

项目推荐度：★★

“守财奴”的图表分析功能较为直观，界面也很简单，软件能够对收入、支出进行项目汇总。软件提供事件提醒以及财务日记。



家财通

项目推荐度：★★★★

“家财通”的图表分析功能实用而直观，是除了“财智”以外最优秀的。在“收支记帐”功能中我们即可直观地在右下方看到统计图。点击主界面上方的“功能”，进入“报表中心”，可以得到非常丰富的帐户信息，但这些信息都是列表形式，缺乏直观的图形支持。

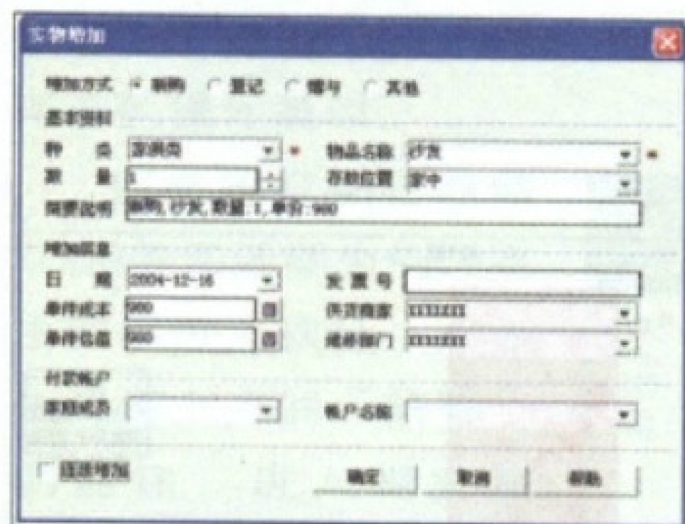
四、个人资产管理

每个人都会都会有一定的个人资产，大到房产、汽车，小到服饰、家用电器，现在我们就来分析一下各个人理财软件对个人资产物品的管理功能。

家财通

项目推荐度：★★★★☆

家财通主界面直观明了，主要功能模块罗列在左侧理财栏目中，进行每一步操作时都会有详细的说明介绍，即便是初次使用，也能很快掌握软件的使用方法。点击左侧“实物资产”即可对个人资产进行相应的管理操作。



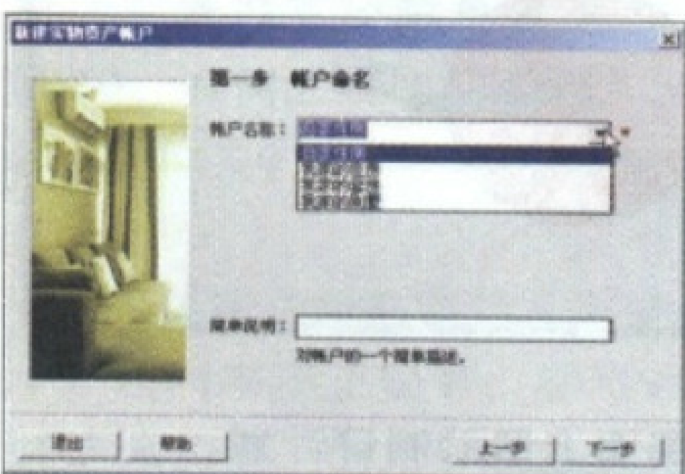
实物资产界面

进入实物资产界面后，上下两部分窗口将物品的资料完整地呈现在眼前。



选择“自家住房”

下半部分显示所选物品（物品清单中灰底蓝字条）的详细资料，只要点击便可对其直接进行修改维护。然后在交易记录中可查看物品资产的增减或资金流动方向等信息，同时点击“显示统计图”按钮可切换显示按物品种类分类统计的饼状图。



使用系统内置的选项

以购买一所价格为20万元的住房为例说明实际操作：进入“家财通”主界面后，单击罗列在左侧的功能模块“实物资产”，在弹出窗口中选择“自家住房”，下一步帐户命名可用系统内置的选项，也可手动输入想要增加的名称。第二步基础资料中可将住房的详细信息完全填写，如购买金额、估价、房地产商等。设置完毕后系统会询问是否为按揭贷款所购买，选择“是”的话“家财通”会自动增加一个贷款帐户，命名完名称后，在新的窗口中选择发放贷款的机构（如“中国工商银行”）、债务人与担保人，还可设置贷款的金额、还款期限、还贷间隔等项目。还款方法中可根据个人的实际情况来进行选择，不同的方式每期所还的金额也有所不同。“家财通”会定时提醒还款时间与金额，以免因延误还款而被银行列到黑名单中。



填写住房的详细信息



选择是否按揭

在“家财通”一步一步的提示下，用户可以非常轻松地设定好贷款的有关事项，详细全面，并且具有事务提醒功能。即使用户没有贷款买房买车的打算，也可通过“家财通”去了解一下怎样贷款和还款。而且可手动或联网更新利率等行情，非常体贴。

财智家庭理财

项目推荐度：★★★★

财智将资产与债务做为一个大类集成到一起，可设置内容详细。按揭贷款被整合到债务的项目中，同样具有事务提醒、计算按揭贷款还款等功能，但银行存贷利率等需要手动输入。只设置操作较为繁琐，在易用性上大打折扣。希望下个版本会有适当的改进。

新锐家庭理财

项目推荐度：★★

新锐虽然有个人资产管理的功能，但只提供了简单的记事本功能，在每个物品前都有系统内置的图片并可自定义添加。

安琪天天助理、家庭银行家、守财奴这3个理财软件均没有提供资产管理与按揭功能。

评测工程师小虫的理财心得

1.切忌把理财软件当账本，为了记账而记账。用理财软件是为了省钱的，养成良好的消费习惯及理财观念是做到这点的关键。

2.如果有收支，尽量当天记账，多花几秒钟做备注。长此以往，对每一笔开销都会心中有数，对不上帐的可能性也很小。

3.按阶段（月、季度、年）对收支状况进行分析，找出支出较大的项目，研究如何在该项目上节省开销并做好下一阶段的财务计划及提醒。

4.选择口碑较好、功能完备、不断升级的大厂产品，虽然有些功能似乎暂时没什么用，但谁也不能保证永远不用。为了某个功能而被迫更换财务软件，或者因为软件bug造成损失是非常不明智的，毕竟个人版理财软件不过数十元一套，而它所带来的规范的理财观念却可使你受用一生。

五、债务

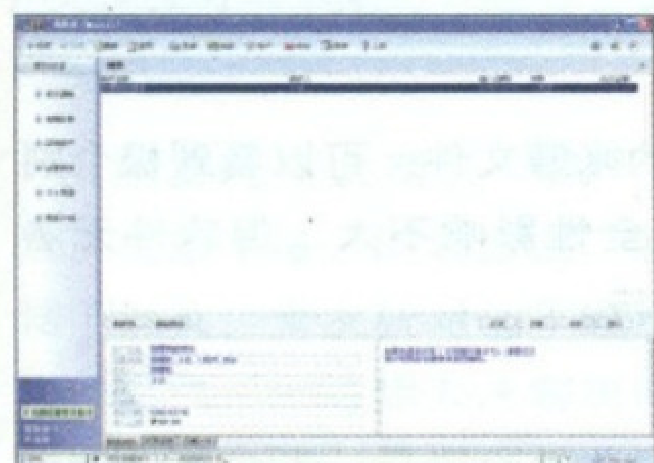
现在流行的观点是“今天花明天的钱”，贷款对我们来说并不是“没面子”的事，但贷款还是要及时还清的，否则个人信用就会大打折扣。理财软件不但可帮助计算记录债务，部分软件还具有还款提醒功能。

家财通

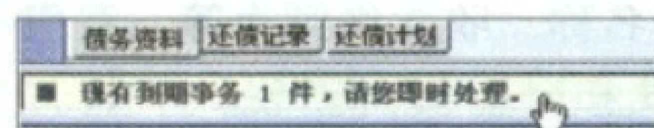
项目推荐度：★★★★



使用系统内置名称



个人债务主界面



提醒功能

在“家财通”左侧主要功能模块点击“个人债务”，进入创建新债务帐户。

以小虫借给别理我500元钱为实例，简单介绍一下此功能的操作过程。新帐户命名时即可使用系统内置好的名称，也可手动输入，建议手动输入含有债务人或贷款人的信息帐户名称，可直观地了解到有关信息。最后制订详细的还款计划，家财通在用户完成操作时会自动记录，在还款的时间前，会用警报提醒用户注意还款。完成上述的新债务帐户建立后，就可进入到个人债务主界面。上半部分窗口显示“债务帐户”等债务信息。下半部分页面中分别显示所选债务（灰底蓝字条）的详细资料。

财智家庭理财

项目推荐度：★★★☆

“财智”在债务上的功能上与“家财通”大同小异。稍有不同的是债务关联着“现金”、“活期存款”、“证券”等功能模块，将理财中所处理的事情始终联系在一起，保持着帐户内部的完整性。

安琪天天助理

项目推荐度：★★

“安琪”只充当记录者的角色，进入主界面，点击“理财帐”→“借贷明细”，就可进行记录操作。

家庭银行家

项目推荐度：★★

单纯的记录功能。

新锐家庭理财与**守财奴**不存在此功能。

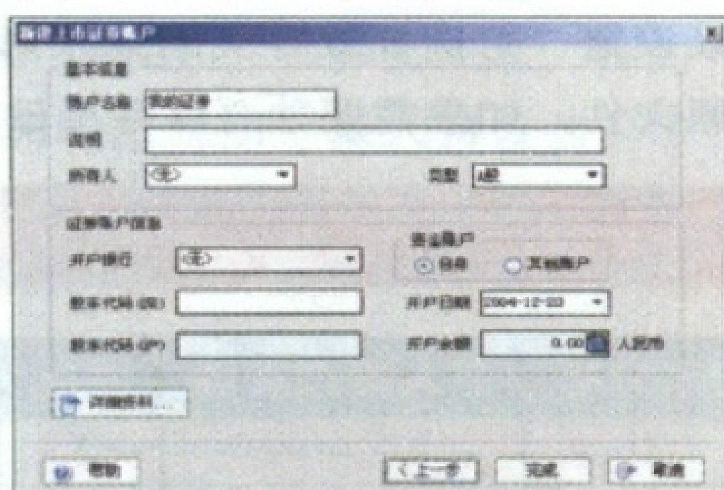
六、投资

近些年悄然兴起的投资业越来越得到人们的关注，家用理财软件也抓住了这个契机，在软件中或多或少地集成了一些功能，虽不能和专业软件相比（如证券之星等），但与自身具有的功能结合在一起，更凸显出“理财”的重要。

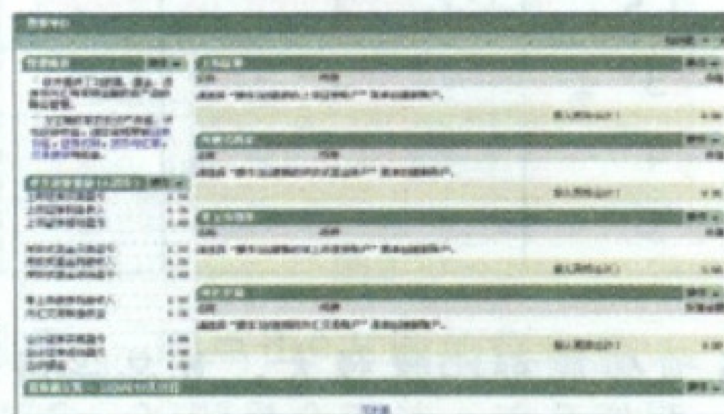
财智家庭理财

项目推荐度：★★★★

进入“财智”主界面后，点击主功能菜单中的“投资”→“上市政券记帐”→“新建帐户”，即可对新帐户进行详细全面的设定。信息填写完毕后，就可增加所要记录的证券股票。



对新帐户进行全面的设定



财智投资中心界面

“投资”这项功能与前面所介绍的功能关联相当密切。“财智”与其他软件不同，用户对各项投资的操作会从相应帐户中增加或减少相应金额，在“投资”→“上市证券记帐”→“新建帐户”中，设置信息中资金选择项可关联到“现金”、“活期存款”、“证券帐户”这3个帐户。内部数据的统一性相当完善，利用上文提到的图表分析功能可清晰直观地了解到资产状况和资金走向。

家财通

项目推荐度：★★★☆

“家财通”仅存在“证券投资”项，提供了网上数据更新服务，但所有的操作款项只能在初次使用时建立的证券帐户中增减，并不能关联到其他功能模块，略嫌遗憾。

新锐家庭理财

项目推荐度：★☆

“新锐”提供了“股票”、“债券”两项投资功能，令人遗憾的是此两项功能和上述的物品管理功能一样，都只是简单的记录。

安琪天天助理

项目推荐度：★

在投资项目上仅提供记录功能，且过程相对繁琐。

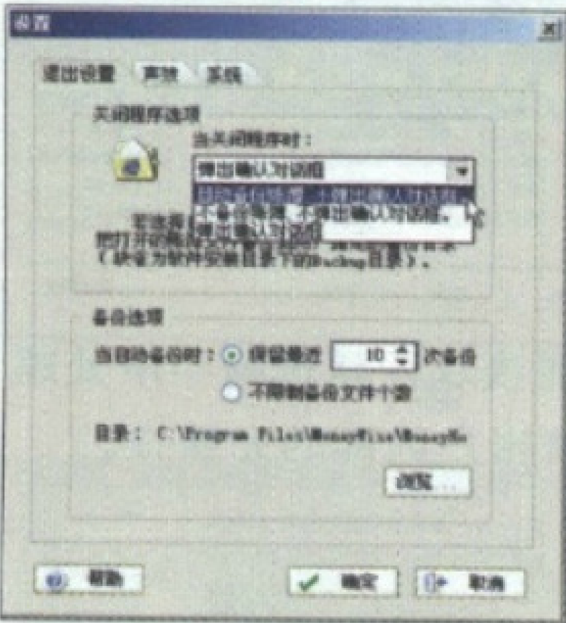
家庭银行家与**守财奴**没有提供此项功能。

七、数据安全

不管在现实生活中还是计算机应用上，安全问题都是重要的话题。在财务软件的安全上，除了一般的帐户数据加密等，最关键的还是万一丢失或损坏文件和数据后，如何将这么多的记录全部找回和恢复，而不会让以前的功夫白费。好在个人理财软件对这方面也足够重视，几款软件都有帐户加密和备份功能，当然，它们的加密都是基于比较简单的民用级加密，我们对它们的要求也比较简单，只要普通的软件无法读取信息即可（符合实际，很少有人专门解密自己家人的帐簿吧？），“财智”凭借合理的设置取得头名。

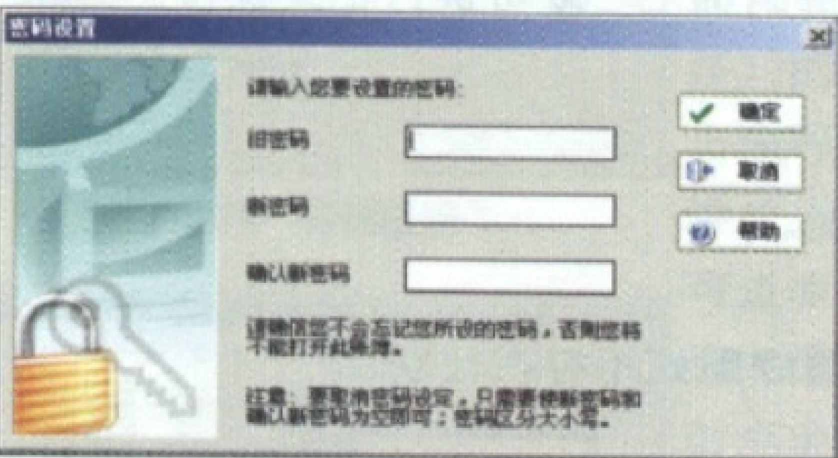
财智家庭理财

项目推荐度：★★★★☆



选择备份方式

建立帐簿后应该对密码进行确认，没有设置密码的用户最好设置密码，设置密码的操作太简单，这里不再赘述。“财智”除对帐簿进行保护外，还建议用户生成备份帐簿，它和安装目录下正在使用的帐簿完全一样，不过将保存在不同位置，例如另一块磁盘，建议用户在“理财助手”→“系统设置”→“关闭程序选项”中选择“自动备份帐簿，不弹出确认窗口”。



通过“帐簿文件”→“设置帐簿密码”修改密码

评测逸事

新同事是个帅哥，和别理我一起做这个专题。周四，北京第一场雪，别理我很喜欢这种能够营造唯美气氛的气候，因此准备从五棵松溜达到定慧寺上班，大概有3公里的样子，正胡思乱想中，突然看到前方新同事正在“登陆”982去上班，一时无法记起其名，狂呼“帅哥！等等！帅哥！等等！”，全车人大寒。

安琪天天助理

项目推荐度：★★★★

“安琪”的数据安全也相当不错，它能进行自动数据备份，但其自动数据备份功能无法进行例如保存天数（只能恢复前6天的数据）和保存位置的设定，手动备份则不存在这些限制。

新锐家庭理财

项目推荐度：★★★☆

用记事本打开“新锐”的帐簿文件，可以看到极个别的可辨识文字，当然这对安全性影响不大，但软件无法自动备份数据，需要手动进行。

家庭银行家

项目推荐度：★★★

“银行家”生成的数据会包含一个文件夹，里面有相当多的文字信息，例如银行名称、收支细则表等，我们认为有一定泄密概率，因此扣分。和“新锐”一样，“银行家”也无法进行自动备份，需要手动进行。

守财奴

项目推荐度：★★★☆

“守财奴”的自动备份功能只能生成1个备份文件AutoBack.zip，可更改目录设置，每次软件关闭时会重新生成覆盖，如果需要独立保存某日数据，也需要手动备份。

家财通

项目推荐度：★★★★

“家财通”自动生成一个隐藏的备份文件，可更改目录设置，可选择软件关闭或帐簿关闭时自动生成并覆盖原文件，如果需要独立保存某日数据，需要手动备份。

八、结论

软件	收支记录	银行帐户及信用卡管理	图表分析	个人资产管理	债务	投资	数据安全
安琪个人助理	4.5	2	2	-	2	1	4
财智家庭理财	4	4	4.5	4	3.5	4	4.5
新锐家庭理财	3.5	4.5	1.5	2	-	1.5	3.5
家庭银行家	3.5	2.5	3	-	2	-	3
家庭财富管理	4	3	4	4.5	4	3.5	4
守财奴	3	1	3	-	-	-	3.5

综合起来看，“财智家庭理财”和“家庭财富管理”各项功能都比较强大，且总体得分较高，而“安琪个人助理”和“新锐家庭理财”虽然总体得分不高，但分别在收支记录和银行账户及信用卡管理中脱颖而出。顺便透露一下，编辑部的答笛和小虫、别理我都是理财软件软件的用户，而且一致选择“财智家庭理财”，看来确实是英雄所见略同啊。

了解自己，需要理由吗？

编者按：虽然下面的软件一般都被列为娱乐软件，但是还是有一定的科学依据，可以帮助认识自己和他人。兵法云：知己知彼，百战不殆。但是并不能以此为准则，只是作为一个参考。

■重庆 tigerct

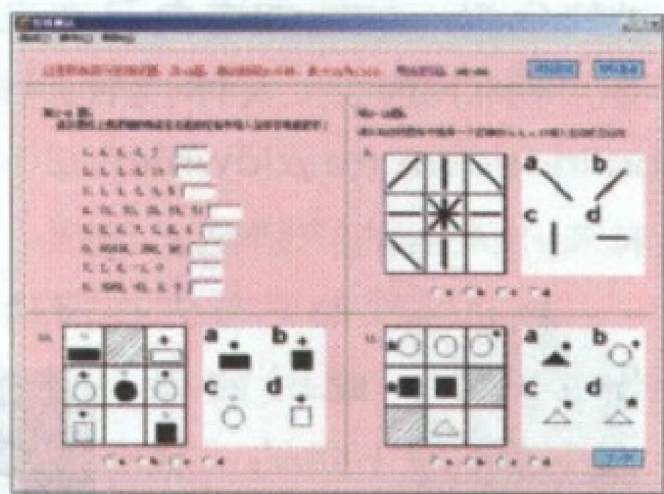
朋友阿飞这两天“病”了，其症状表现为情绪低落，食欲不振。问其原因，原来是前两天不知道怎么惹恼了女友，女友就对他不理不睬。得知原因后，我一边为他打气，一边想办法解决问题，结果阿飞死活要请我帮忙，没办法，只好硬着头皮上了。思来想去，手边正好有几个软件，也许可以派上用场。

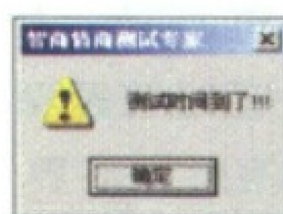
智商高低须得测试

智商和情商大家一定不会陌生了，首先要对阿飞的这两方面做一个考察。如果这小子本来就是“傻蛋”一个，那我还是甭白费劲了。于是决定用“智商情商测试专家5.0”（http://www3.skycn.com/soft/11709.html）来考考他。


图1

启动该软件，首先会弹出一个选择测试对话框（图1），可选择智商、情商等测试。这里选择“智商测试”，点击“确定”进入该软件的“智商测试”主界面（图2）。在界面顶端，我们可以看到关于这个智商测试的说明，最大得分为174分。排出一切可能的干扰后，点击界面右上方的“开始测试”按钮，左边的“剩余时间”会显示20分钟倒计时，随时提醒剩余时间。测试题的前8道是填空题，用鼠标点击题末相应的文本输入框，然后输入答案。后面的题都是选择题，每道题都有a、b、c、d四个备选答案，答题时只需点击相应答案即可。例如选择c，则点击c左边的空白处，此时空白会被填黑。不过26～29题是个例外，这几道题需要选择两个答案，其答题方式和单选题一样，选择其中两个答案前的复选框就可以了。


图2


图3

做完第一页的题后，点击界面右下角的“下一页”按钮，进入下一页继续答题。注意在答题过程中，除非你想重新再做一次，一般不要点击界面右上方的“擦除重做”按钮，这样操作将会清空你之前的所有答案。在答题过程中，如果倒计时结束，则会弹出消息窗口（图3），答题结束。该软件会自动统计并显示你的分数和时间。当然如果你要提前“交卷”，也可点击最后一页的界面右下方的“查看我的得分（IQ值）”按钮查看（图4）。


图4

阿飞一边答题一边叫苦不迭。这都是些什么题呀，比以前在大学的高等数学还难。20分钟，30来道题做下来，阿飞的最后得分是126分，也算不错了。看到自己的“智商”测试还行，阿飞自告奋勇要测试“情商”。怎样测试“情商”呢？除了可以在启动软件的开始时选择“情商”测试，还可以点击菜单“测试”→“情商测试”，在弹出的子菜单上选择相应测试项目（图5）。阿飞迫不急待地选择了他最关心的“爱情测试”。在“爱情测试”界面中有几十道测试题目可供选择，点击相应题目，进入该题的答题界面（图6）。答题方式都是在给出的选项中作出自己的选择，然后点击“已选好，看看结论”按钮，在文本框中则显示所选答案的解释。点击“返回”按钮将回到选题界面。情商测试不会有具体得分，只是对自己的选择作出相应的解释。

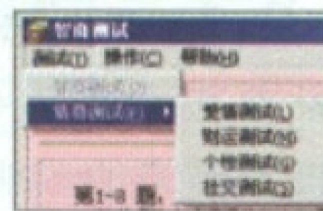

图5



图6

性格定位值得一试

接下来，我让阿飞对自己的个性作自我剖析，充分认识自己才能发挥自己的长处嘛。“性格分析专家”（http://www3.skycn.com/soft/17204.html）正好可以满足要求，该软件的部分测试注明对象是女性，但以下主要介绍适用于男生的测试内容。在该软件的主界面有7个功能按钮（图7）。首先点击“基础”按钮，在弹出的子菜单上选择“性格向性测试”进入答题界面（图8），在界面上可看到本套测试题是“荣格性格理论测试”，共50题，通过答题测试性格是属于外倾型还是内倾型。每道题有“是”、“否”和“不定”3个答案备选，每答好一道题后可单击“下一题”按钮继续做下一题，直到50题都做完，单击“完成”按钮，则会显示性向指数的得分，并根据分数确定性格属外向型、内向型或混合型。



图7

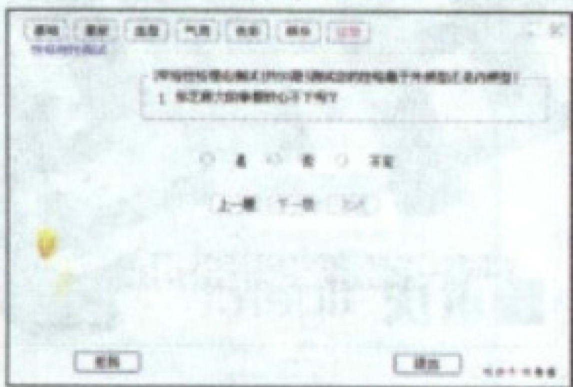


图8

接下来是关于星座的分析，单击主界面上的“星座”按钮，在弹出菜单上选择“十二星座基本分析”进入基本分析界面（图9），阿飞选择了自己的双鱼座后，列出的分析项目可真不少，有“性格特色”、“成功诀窍”、“爱情特点”等，包括男女不同，足有29个项可供选择。阿飞当然首选“爱情特点”了，点击其下方的“桃心”图标，则显示该项的说明（图10）“……两天左右，便会重新等待新的白马王子出现……”啊，怎么是女生的？还是再选择其他适合男生的吧。另外在主界面的“星座”子菜单里还有“十二星座进阶分析”，里面有更多关于星座的讲解，就让阿飞自己去看吧。

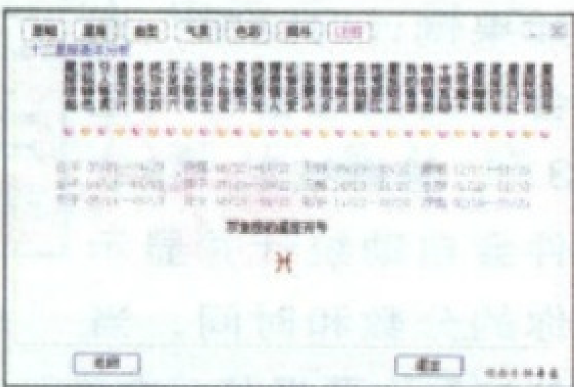


图9



图10

下面进入血型分析，点击主界面上的“血型”按钮，在弹出菜单上选择“4种血型性格分析”进入“血型性格分析界面”（图11）。界面上有4个血型的按钮，阿飞点击自己的O型血进入分析界面（图12），界面左边有“性格”、“测试”及“重置”等按钮。如果想再选择其他血型，单击“重置”按钮，回到“血型性格分析界面”，即可选择其他“血型”了。

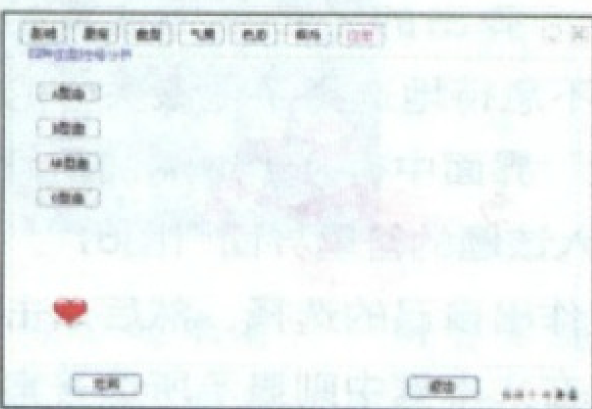


图11

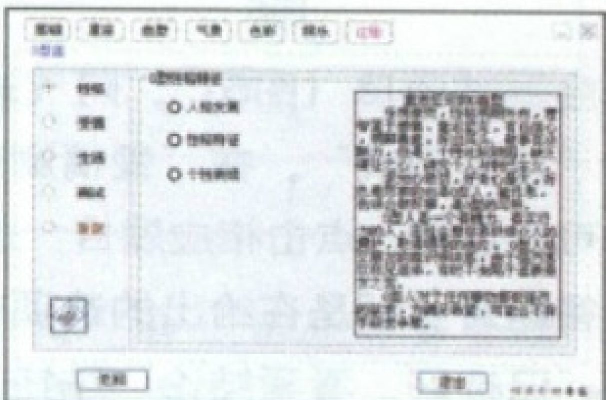


图12

而“气质测试”跟“性格向性”测试差不多，点击主界面上的“气质”按钮，在弹出的子菜单上选择“气质测试”（图13），该测试共有60道题。依次做完所有题目后，点击“查看测试结果”按钮，会显示有关气质的4项得分，软件将根据得分判断测试者更趋向于某种气质特点。而该特点的具体说明可参照主界面“气质”子菜单里的“气质泛论”。

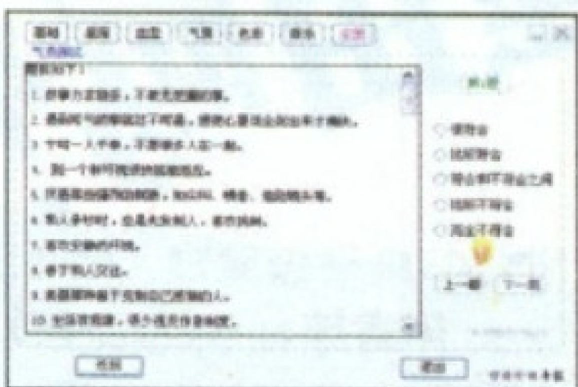


图13

最后一项是色彩与性格的测试，单击主界面上的“色彩”按钮，在弹出的子菜单上选择“色彩与性格测试”选项进入测试界面（图14）。界面上共有8种色彩可供选择，直接用鼠标单击自己喜欢的色彩，则会显示出该色彩所代表的性格特性。



图14

阿飞经过各种测试和相关内容的了解后，对自己的性格特点和气质特性等有了更多的认识，虽不是绝对准确，但多少对自我认识有一定的帮助。

生理周期不容小视

经过我的这番“指点”，阿飞感觉对自己和爱情有了更多的认识，决定马上去找女友，顺便考察一下自己所学知识是否都过关了。我急忙拦住他，告诉他“心急吃不了热豆腐”，现在女友正在气头上，等过几天她心情好一点再去，免得吃闭门羹。“我怎么知道她哪时心情会好呀”，阿飞有些急了。嘿嘿，我自然有办法，你听说过人体的生物周期吗？人的“智力”、“体力”、“情绪”是周期性变化的，如果你了解这个周期，通过对其分析，就能知道自己在未来某一天的一些生理指标了。我们就用”人体生物周期测试”软件（http://nj.onlinedown.net/down/cyc204.zip）来预测阿飞的女友未来几天里的情绪吧。

启动该软件，首先在窗口左上角选择好被测试人的出生日期，此时窗口（图15）左下角的“状态框”处可显示被测试人当天的“智力”、“体力”和“情绪”的指标数值。在旁边的坐标图上有3条曲线，分

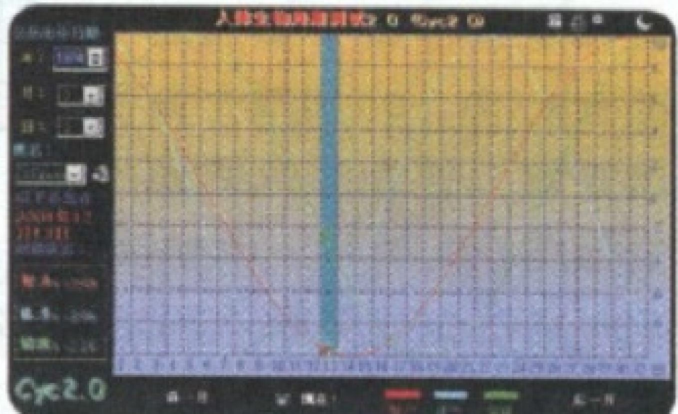


图15

别代表“智力”、“体力”和“情绪”，曲线上与横坐标相对应的点则是该日期相应的指标数值，曲线呈周期性变化。可直接用鼠标点击坐标图下方代表日期的数字，所点的位置在坐标图上将会以色块显示，而窗口左下方的“状态框”中各状态的指标，也会根据你所点击的日期的不同产生相应变化。

假如想知道自己的情况，在输入自己的生日后，点击坐标图下方的“现在”按钮，就可以知道自己今天的3项指标了。想知道未来某一天的情况，那么在坐标图上单击鼠标右键，在弹出菜单上选择“查看”（图16），此时将弹出“查看”对话框（图17），输入想要查看的日期后确定，坐标图上在相应的日期处将以色块显示，同时左边的“状态框”将显示出该日的3项指标。另外还可以知道自己的下一个最佳状态的日期。比如可预设3项指标的数值，然后找出下一个能达到预设值的日期。方法是在坐标图上单击鼠标右键，在弹出菜单上选择“搜索”，此时弹出“查找日期对话框”（图18），在对话框中分别对“智力”、“体力”、“情绪”进行设置，然后点击“后一日期”按钮，坐标图上就会以色块显示满足3项指标的日期了。

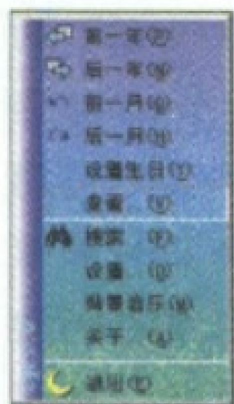


图16



图17



图18

在同时测试多个人时，每次都要重新输入不同的生日，这样很不方便。那么有没有什么更好的办法呢？点击“姓名”下拉式选项旁的“编辑”按钮（图19），在弹出的“编辑日期”对话框中（图20），输入姓名和生日后，选择“添加”按钮，重复这两个操作步骤添加多个用户后，关闭该对话框。此时再点击“姓名”下拉式选项时，将有多个用户名可供选择，这样就可以很快捷地在多个被测试者之间切换了。

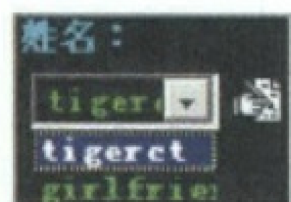


图19

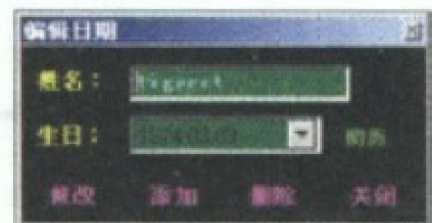


图20

在执行该软件的同时，还可以打开和选择不同的背景音乐。在坐标图上单击鼠标右键，在弹出菜单上选择“背景音乐”选项（图21），此时将会播放缺省的音乐。要改变音乐可以在弹出菜单上选择“设置”，在弹出的“设置”对话框中选择背景音乐（图22），软件支持的音乐文件格式有.mid和.wav两种。另外还可以选择自己喜欢的字体颜色和坐标图的背景色，设置好后单击“勾”按钮。



图21



图22

阿飞查了查自己前几天的“生理周期”，原来是处在“低潮期”，怪不得会得罪女友了。接下来输入女友的生日，经过分析，发现再过两天女友的“情绪”指标将大幅提升，于是决定到那时再“负荆请罪”。

缘份预测不是难事

虽说阿飞此时已经成竹在胸，还让我预测一下他和女友的未来。我哪有那本事，不然早作“红娘”去了，这可怎么办呢？对了，差点忘了“基因血型”（http://www.skycn.com/soft/10115.html）了，不同血型的人有不同的性格特点，而性格和爱情存在紧密的联系。

先来看看阿飞关心的血型与爱情方面的内容，从该软件的主界面上可以看到（图23），界面被分为左右两块。首先在界面左边的“子女可能的血型”文本框里选择一种血型，此时界面右边的“人生”选项卡下，将显示所选血型的特点。这里还有两个下接式选项和一个文本框，点击左边的下拉式选项，选择“爱情”项，然后在右边的下拉式选项中将可以选择对方的血型，此时下边的文本框将显示两种血型缘份的相关信息（图24）。

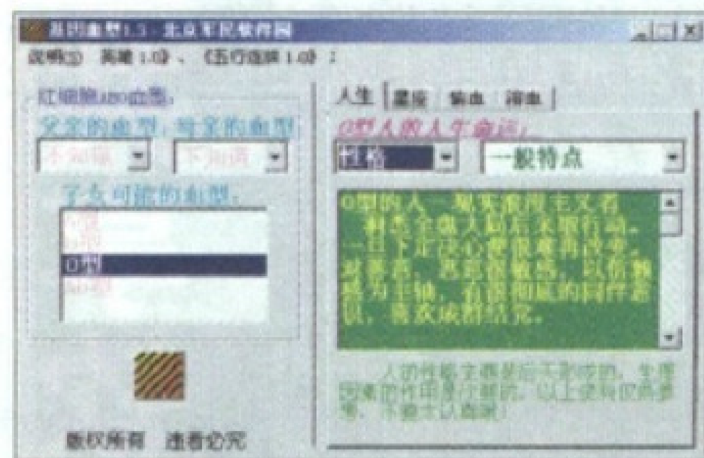


图23

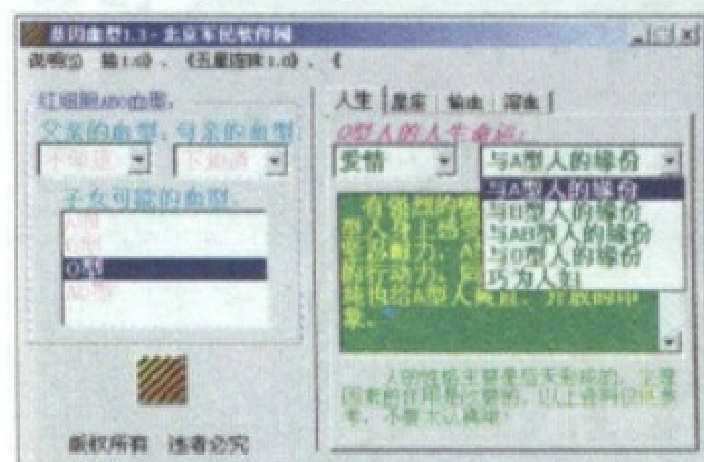


图24

另外该软件还介绍了不少关于血型的科普知识，单击“输血”选项卡，通过选择“献血者血型”和“给A型人输血”的血型（图25），“输血可能性”文本窗口就会显示出是否允许这种方式的输血及说明了。输血中发生溶血是非常危险的，单击“溶血”选项卡，其显示的格局与“输血”相同（图26），选择不同选项，下面的“发生溶血的可能性”窗口将会显示相应的说明。

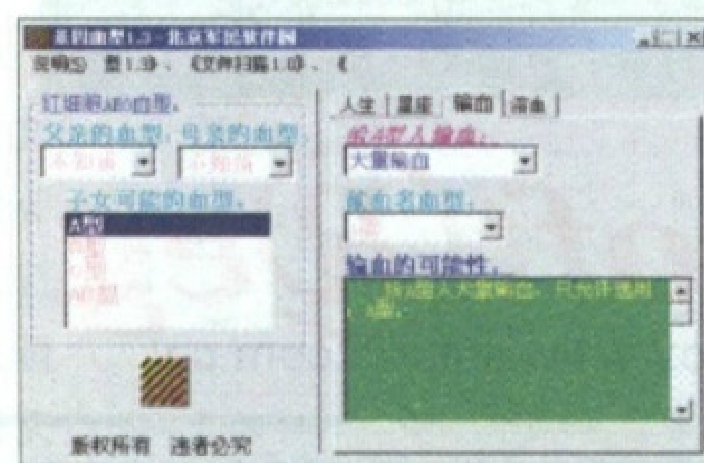


图25



图26

这个软件不但让阿飞充满信心，从中也学到不少血型方面的知识，说不定将来有机会就相关的话题，在女友面前表现一番，会令她刮目相看的。

旧历年关将近，每年这个时候都是CoCo工作最忙的时期，总是恨不得能有孙悟空的分身术，变出几双手脚来一起工作。最近接触到不少软件作者，他们坚信“是金子总会闪光的”，一味地追求编写代码和功能完善的最高境界，往往是软件开发成功后往网上一丢，又继续开发新的版本了。殊不知一个软件想获得成功，光靠高超的技术并不能解决所有问题，即便是微软这个软件巨头，也是在残酷的商战中拼杀出来的。最近CoCo也开始醒悟，准备学习软件营销的一些相关知识了。（软件推荐信箱：hylwrcool@hotmail.com）

■重庆 CoCo

中国共享软件

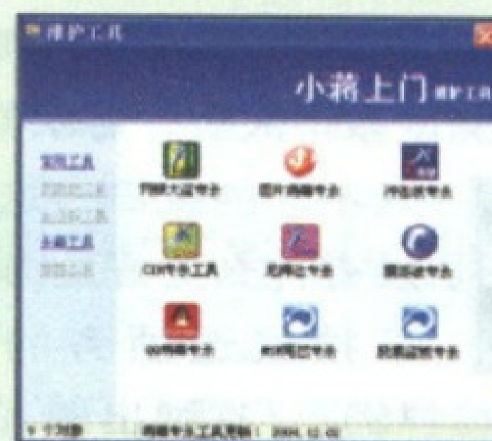
Soft®eg http://www.softreg.com.cn

我的电脑专家门诊——小蒋上门

□版本：v1.01d　□大小：11.1MB
□授权：共享软件（维护工具限制）　□作者：蒋正欣
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：29元
□主页：http://www.xiao119.com/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=18612

说明：一款计算机故障分析、排除和维修的小工具。软件的“智能检测”功能模仿了Windows系统的故障诊断方法，采用“它问你答”的方式来分析电脑出现的各种问题及对系统进行优化设置。其自带的“电脑词典”中收录了常见的计算机方面的英文术语、使用技巧和备忘资料，在“维护工具”中提供了一些常用的病毒木马的专杀工具、注册表修复工具，可以帮助找出硬盘上那些深藏不露的可疑文件并进行处理。该软件还非常贴心地收录了电脑故障排除、使用技巧、软件教程等方面的教程录像文件，跟着“小蒋教学”中的视频一步一步操作，我们也可以飞速成为电脑高手。

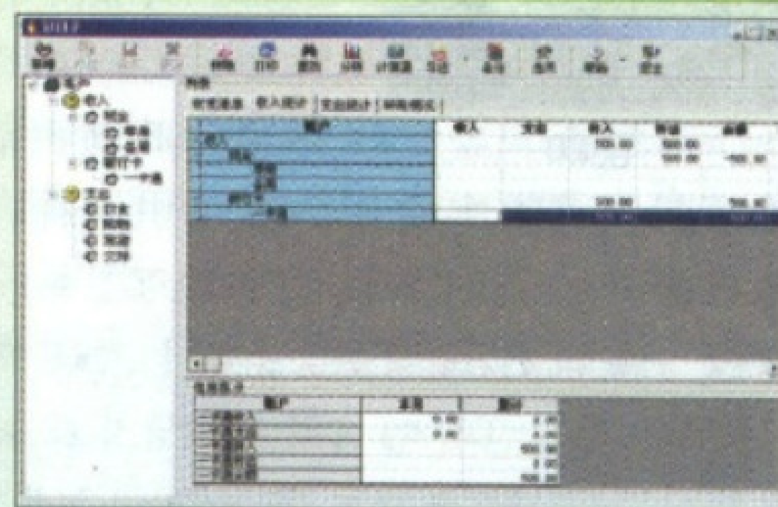

告诉小蒋，哪里出毛病了？


各种维护工具，可解燃眉之急

点评：和其他同类工具不同，“小蒋上门”没有把用户单单看成是一个软件的使用者，而是当作一个焦急求助解决系统故障的“患者”。软件没有单纯地把大量的系统配置菜单罗列在用户面前，而是人性化地主动向用户询问计算机使用过程中所发生的故障，然后根据用户的回答来提出不同的解决方案并自动修复。特别对于电脑菜鸟来说，一些使用过程中产生的小故障，完全可以自己解决而不用到处求助电脑高手。如果软件能不断在新版中添加各种新的故障方案，完全有可能变成将来装机上网必备的“百宝箱”之一。

谁动了我的零花钱——过日子

□版本：v1.0.8　□大小：5.0MB
□授权：免费软件　□作者：Craftsman
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://tjjj.nease.net/Software/index.htm
□下载：http://tjjj.nease.net/Software/setup.exe


免费的理财工具，想知道钱都去哪里了吗？

说明：“过日子”是一款记录并管理个人日常开支的理财小工具，软件根据我们生活中的各种实际情况对收入和支出进行了详细分类，将收入来源分为现金、银行卡等，将支出分成衣、食、住、行、购物、交际等项目，并允许用户随意添加和修改（如在银行卡中添加所拥有的各卡种）。在实际生活中的经济活动，可在软件中充分体现出来。“过日子”提供了一种虚拟转帐功能，例如我们从银行卡取现金或是存款，只需要简单登记就能反映在软件的“银行卡”帐户上。除软件所提供的分析和统计外，还可将数据导出成Excel表格、html网页、文本及数据库文件，以便进行更高级的分析。

点评：不知道有多少人和CoCo一样同属于“月光族”，每到月底的时候就眼巴巴地等着发放工资，但钱究竟都花到哪里去了呢？“过日子”看上去只是一个简单的记录软件，但时间一长，记录的数据一多，通过分析系统就能很简单地发现自己在什么方面收入最多，而在什么方面又花费最多，有效地开源节流就能使资金得到非常理性的控制。要说CoCo在什么地方的花费最多，经过一个月的统计，居然是在“吃”上（汗），看来以后嘴馋的毛病是得改一改了。



影音工作室的感觉

分享你的精彩大片——DVD转换专家

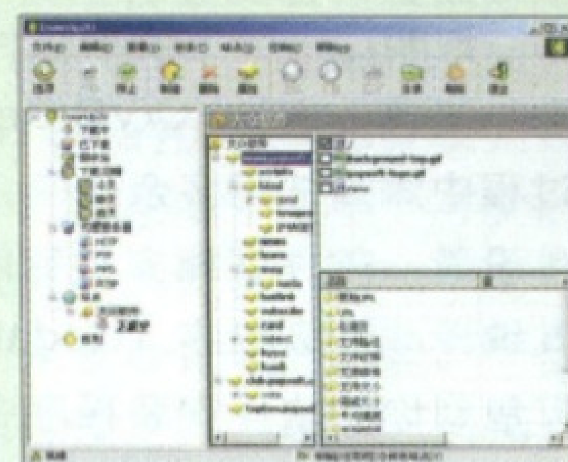
□**版本：** v1.0build60 □**大小：** 1.48MB
□**授权：** 共享软件 □**作者：** 庄威
□**平台：** Win9X/NT/2000/XP □**注册费用：** 35元
□**主页：** http://www.powerrsoft.com/dvd/
□**下载注册：** http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=18787

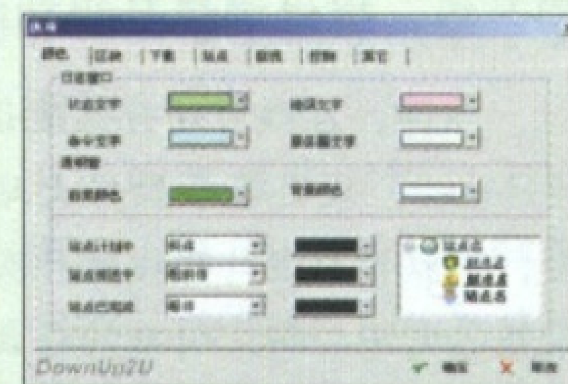
说明： 一款将数G容量的DVD影碟方便地备份到硬盘和CD-R上的工具，可将DVD转换为VCD/SVCD/MPEG1/MPEG2/AVI等流行格式，免去了动辄四五个GB的超大文件拷贝的烦恼。软件可应付更高难度的转换需求，可将原始的DVD字幕、杜比环绕音轨、声道和角度等信息一并保存下来，并能保留原汁原味的效果。DVD转换专家支持各种来源的DVD，如多音轨、多字幕、D5/D9格式等碟片，除了内置的多种压缩编码技术外，软件还对自身在转换过程中的CPU指令进行了一定程度的优化，提高了转换的速度和效率。其支持的批量转换和分章节处理方式，更让我们不用去一个一个进行繁琐的转换设定，一次设置好即可运行。

点评： 自己收藏的DVD影碟如果想要和网友分享，直接传送上GB的DVD文件显然不是明智的做法。如果采用传统的DVDRip，我们必须先将视频和音频分离，分别转换后再合并成AVI等格式，然后发布到网上。对于新手来说，费力而费时，而“DVD转换专家”可以将这些步骤一次性完成，无论高手还是菜鸟，都可以非常方便地将影碟备份到硬盘上。软件的另一优点还在于可配合作者开发的另一款“超级转换秀”工具，实现几乎所有格式的高标准转换要求。

把喜欢的网站搬回家——DownUp2U

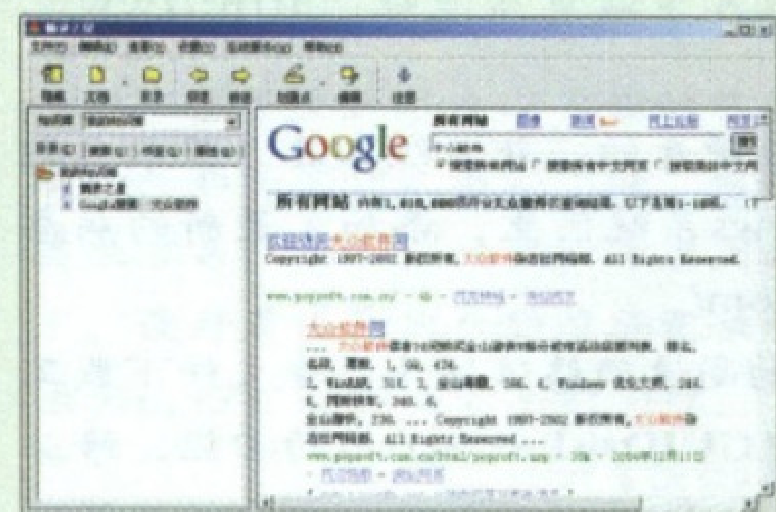
□**版本：** v1.0 □**大小：** 3.30MB
□**授权：** 共享软件（不支持多站点模式） □**作者：** downup2u
□**平台：** Win9X/NT/2000/XP □**注册费用：** 25元
□**主页：** http://www.downup2u.com/
□**下载注册：** http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=15626


网站资源宝库一览无遗


个性色彩设置，便于分类管理

说明： 一款网站内容下载工具，与一般的此类软件不同，它可以帮助你分析一个站点的目录结构和不同网页之间的链接关系，将某个网站中你所需要的所有资源（文章、图库、Flash动画等）一次性全部下载到本地硬盘中。用户可自由设置下载规则，可根据需求更有针对性地进行下载。下载到的网站资源在软件界面中即可直接进行查询和管理，支持无限制嵌套类别的创建，所提供的排序功能可让用户在拥有大量记录的条件下进行快速定位。软件支持http、https、ftp、mms、rtsp等13种互联网文件传输协议，可毫无障碍地进行多线程传输和断点续传。经过测试，它将一个站点搬回家的速度并不亚于所能达到“极限下载”的BT工具。

点评： “网站好找，资源难下”。信息爆炸的时代，大量的信息垃圾也充斥着互联网大宝库。在Google上查一个软件，查询结果提供的大量页面中却往往找不到一个真正能下载的链接。那么，用DownUp2U将自己需要的网站一口气全部拖回来如何？不用再像无头苍蝇一样在网站上频繁点击链接东找西翻了。规则的设置和管理是软件的一个亮点所在，对于只想看看新闻的用户，建立一个新闻规则，每天就可以得到最新的消息；对于设计者，定义一个图库的规则，源源不断的好图就自动“送上门”来了。不同的DownUp2U配置内容，也只需要简单的文件拷贝，就能方便地实现导入和导出。



网上资料随心摘录

网络知识多，愿君多采撷——摘录之星

□**版本：** v3.5 □**大小：** 3.3MB
□**授权：** 共享软件（100条摘录限制） □**作者：** 五柳工作室
□**平台：** Win9X/NT/2000/XP □**注册费用：** 18元
□**主页：** http://winabs.nease.net/index.html
□**下载注册：** http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=17634

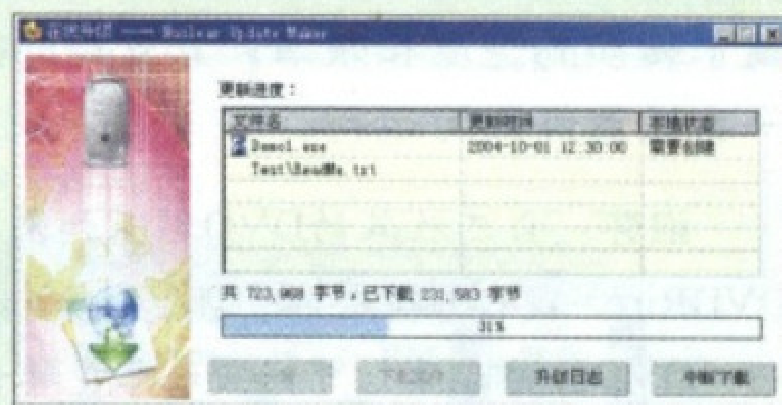
说明： 一个自动把用户在网站上所浏览的信息进行摘录的小工具，不动笔墨不读书，摘录之星可随时随地摘录网络上有价值的资料。用户只需要定

义一个热键（默认Ctrl+S），就可把所需要的内容自动摘录到软件中，支持的种类有文字、图形、超级链接甚至是网页中的表格等元素。所摘录的内容除可以自动记忆存盘外，软件还将其他的一些重要说明记录在案，如摘录的时间、摘录内容的应用程序名等，便于日后管理和归档。软件支持插件功能，这意味着可以无缝扩展其内容和功能，满足个性化、专业化管理的需要，例如软件作者官方所提供的日记功能，就可以将“摘录之星”变成一个功能强大的网络日记本。所有的插件服务都基于Web方式，跟主界面有着高度的集成。

点评：经常会在网络上看到网友的奇思妙想和很多耐人寻味的文章，如果能即时摘录下来，在将来写文章时进行借鉴，可是莫大的益处。网上看到妙处稍微按一个热键，所选取的内容就已经跑到你的硬盘上了。除摘录外，软件的妙处还在于它可以将你的摘录内容与其他网友共享，像P2P软件一样，选择一个要共享的目录，设置好IP、用户名和密码后，其他人就能很方便地连接到你的电脑上查询你所收录的资料。CoCo感觉，这个功能如能再进一步完善，那是比P2P下载软件更让人心动的P2P“下载知识”行为呢。

让软件自动升级——NCUpdateMaker

□**版本**：v1.1build1203　□**大小**：2.8MB
□**授权**：共享软件（非整数版本升级限制）　□**作者**：核心软件
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**注册费用**：69元
□**主页**：http://www.nuclear2000.com/
□**下载注册**：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=17711


5分钟，在线升级功能大功告成


软件自动更新从这里开始

说明：一款提供给软件开发者使用，为软件产品添加自动在线更新功能的小工具，支持VC/VB/Delphi所开发出的各种程序。软件开发者无需在编程过程中添加任何多余代码，只要用“NCUpdateMaker”进行不到5分钟的简单设置，软件就能支持智能在线升级。设置好更新内容后，NCUpdate会将其编译成升级程序（Update.exe）和服务器索引文件两个部分。把升级程序打包到你的软件安装程序中，再将服务器索引文件上传到你的FTP中，然后在你的软件界面中添加一句指向升级程序的代码即可。软件支持多服务器共同升级，提供增量升级功能。

点评：在线自动升级应该是所有共享软件开发者所努力追求的功能。当自己的程序有了更新后，不用再去繁琐地给用户群发E-mail，或去各个软件大站提交更新通知，而可以自动地将新版本“推”到用户的电脑中。由于NCUpdate的用户群是开发者，所以界面设计得比较朴实，所有功能都罗列在选项卡上。但整体感觉软件对于各种设置选项缺乏必要的检验机制，如更新服务器的IP判断、项目的存盘提醒等。虽说是针对编程人员的服务软件，但程序员们还是一样会犯很多错误和产生各种Bug。

软件更新快报

随着春节脚步的临近，共享软件的作者们可以开始考虑推出各种令人心动的“春节特别版”，或者优惠套餐活动，对自己的软件进行促销。最近刚刚安装上新出的QQ2004 Beta3，功能的增强果然又让CoCo大吃一惊，新增的“群等级”功能不知道又要让聊天爱好者怎样地疯狂了。谁说创意会有枯竭的一天？看看QQ的版本更新历史就明白了。

大头贴制作系统：一个让你制作出毫不逊色于街头大头贴照片的好工具，版本更新至3.0，新增高级照片编辑功能，修正了上一个版本的一些小Bug。推荐下载更新地址：http://www.chinasoftware.cn/showsoft.asp?soft_id=17。

嘟嘟美食菜谱：让人垂涎三尺的美食菜单制作和管理软件，版本更新至2.1，提供了更多的美食内容等待我们去挖掘，软件的稳定性也有了一定增强。推荐下载更新地址：http://www.dudusoft.com/download.htm。

比特精灵（BitSpirit）：BT下载利器，让你体验前所未有的速度极限，版本更新至2.7.2.215，修正了一个编译器导致的Bug，增加了在Win9X下自动禁用“设置迷你栏透明度”菜单选项的功能。推荐下载更新地址：http://www.bitspirit.com.cn/。

完美卸载：把你不想要的东西统统卸载出硬盘的一款系统工具，版本更新至16.8B，集成了系统漏洞扫描工具和Windows系统医生，添加了最新的病毒库。推荐下载更新地址：http://www.wjfsoft.com/。

影音传送带（NetTransport）：绝佳的高速网络流媒体影音文件下载工具，版本更新至1.93，新增选择发送或不发送GUID给RealServer的功能，修正HTTP在接收数据时的一个小Bug，同时发布“FTP传送带”这个客户端工具。推荐下载更新地址：http://www.nettransport.com.cn/chs/download.htm。

软件作者对于其所开发出的共享软件，就像父母对待自己的孩子一样，需要关注到方方面面的事情：技术开发、销售、客户服务等，都是操不完的心。

本期调查话题：作为既是开发者又是销售者的共享软件作者，一般用什么方式给软件用户提供售后服务？对于做好客服，你有什么好的做法和见解？对提出问题的软件用户，你希望他们能提供给你怎样的信息，以便你能更好地解决他们的问题？

本期话题：做自己软件的客服

软件的售后服务一般是通过电话或QQ联系，那样比较快捷，因为一般共享软件不可能像“用友”等商务软件一样提供上门服务，像我们就是提供在线QQ技术支持的。我认为只要大家用心去做，心里装着客户，就可以将客户服务做好，那种认为“软件卖出去之后就不关我事”的开发者注定是要被用户所抛弃的。

——《红苹果人事工资管理系统》作者 红玉

一般通过E-mail、QQ、网站论坛等提供服务，客服是很繁重的重复劳动，一定要有耐心，特别是对于提供Bug信息不全的用户。针对不同软件，希望用户能将Bug出现时的现象、软硬件环境和操作过程说清楚，最好是有相关文件和现象的图片，以便更好地解决。

——《楚汉棋缘》作者 贺建良

我一般提供电话、QQ、MSN、网站留言、电子邮件等方式以便用户与我联系，总之尽可能让用户可以方便地找到我，咨询相关问题。接受用户的任何建议，并且以一段时期内整理的用户建议来调整软件下一步开发，毕竟软件的使用者是用户，用户的感觉才是最重要的。

——《阿达连连看》作者 顾方

一般给注册用户以无偿的售后服务和帮助解决一些非法操作之类的难题。做一个好的客服其实很容易，热心、积极、考虑周到、礼貌就可以了。最好是操作前后的步骤记录和出现的症状，根据这些可以解决大半的问题。

——《快捷卫士》作者 杨霓

软件程序，细节致胜

——小记DownUp2U开发者



王小庆，共享软件“DownUp2U”的开发者，爱好广泛。据本人称性格比较内向，只有在运动时才会表现得开朗。

和我们曾经采访过的很多共享软件的开发者一样，王小庆也是看准了软件行业的发展，特地辞了工作来进行开发。“虽然很多共享软件的前辈不建议我这么做”，王小庆告诉我们，“但积累的经验和对技术的把握让我有信心做到最好。”辞职对他来说，看上去像是将要一个人单打独斗，但事实不是这样。“以前同事帮我做了很专业的UI设计，包括图标、LOGO、安装界面和网站；女朋友帮我完成了英文网站的翻译工作；朋友们也都提供了极大的帮助。”

谈到DownUp2U的时候，王小庆坦言这款软件是在参考了各类网站下载工具（Webzip、Teleport）、FlashGet和影音传送带的基础上做的。先把竞争对手的优势全部吸收到软件中，然后再考虑自己的特色。“比如整站下载中，可实时看到站点的结构，动态调整下一次分析的文件。对单个文件下载，提供了按照类别和按照日期来管理记录的功能。”实现最根本的功能后，再考虑别人也许没想到的细节，让用户越来越喜欢这个软件。当然，所有的细节也不是一拍脑瓜子就能想出来的。“很显然，如果没有用户提出需要限制下载文件的大小，我也不会考虑得如此细致。”

谈到在家里SOHO的感觉，王小庆坦言有些时候比上班还要辛苦：“有时作息没有规律。基本上闲暇时间包括睡觉都在思考问题，偶尔出去散散心。但我认为值得。因为开发共享软件对我来说，是最大的爱好和兴趣。”和王小庆接触的不算长的时间里，我们几乎没有看到他的QQ有处于离线状态的时候。

对于开发中的心得和体会，王小庆本人比较推崇“物尽其用”的道理，他认为知道的东西越多，越有利于解决问题。“在有多种办法可供选择的时候，可以知道选最好的一种。”王小庆给我们举了一个例子：“古时候打仗用刀剑弓戟，但实际情况是近距离作战会用刀和剑，远距离则会用弓和戟，道理是一样的。”在DownUp2U测试过程中，程序在下载站点过程中有时会造成无响应的情况。那时王小庆对Windows消息队列和线程的认识还比较模糊。“后来我一直查找资料才掌握了内部的执行原理，并最终解决该问题。就好像修机器一样，你不知道机器是如何运转的。一旦不工作了，一个一个零件去更换显然不现实。”

最后我们询问王小庆对软件后续发展的思路，得到的依然是这样的回答：“以后可能会在很多细节上多做完善，让它更加稳定。”王小庆还指出，在站点下载方面，会有一定的扩展，以后有时间打算加入BT功能。

二度空间，完美打造
Photoshop CS数码暗房功能连载（完结篇）

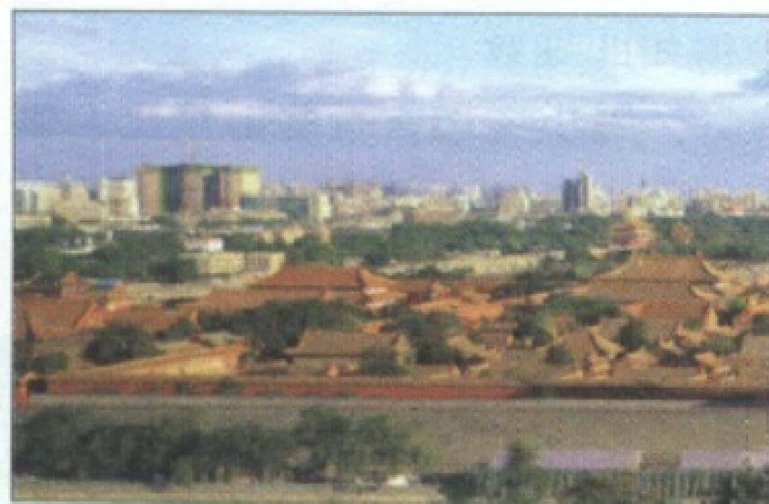
■北京 潇湘工作室

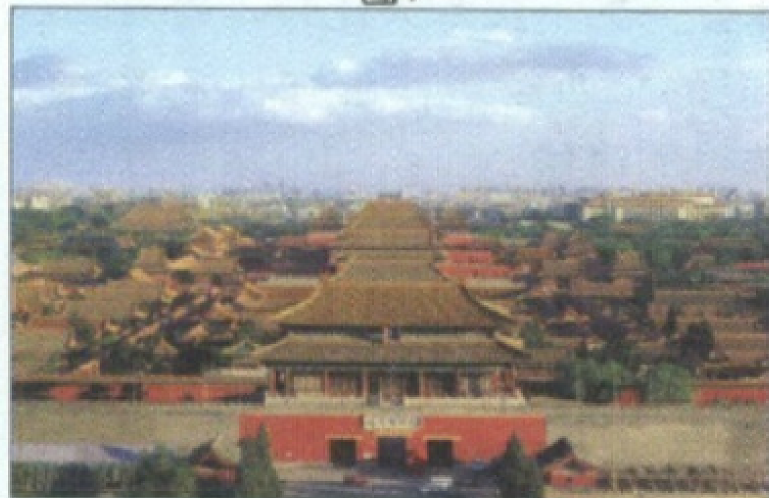
Adobe® Photoshop® cs

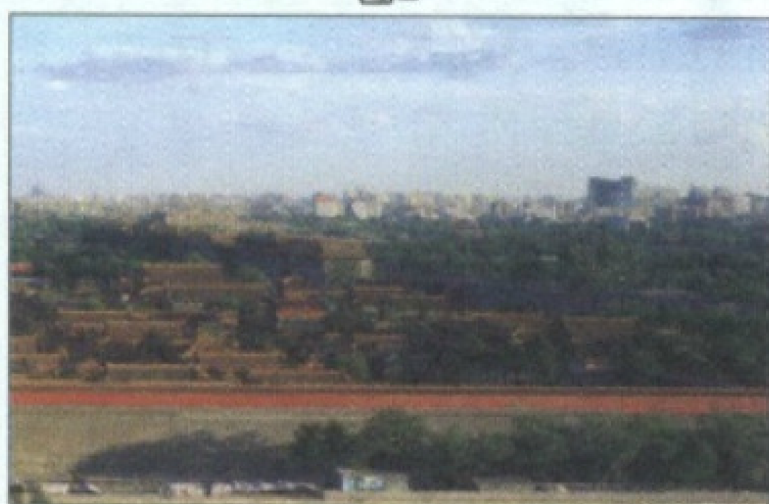
如何合成全景照片？如何使照片产生层次感？如何生成Web照片画廊？Photoshop CS是这一切变得异常轻松。



一、实例制作：将多个重叠图像合并到全景图中


图1

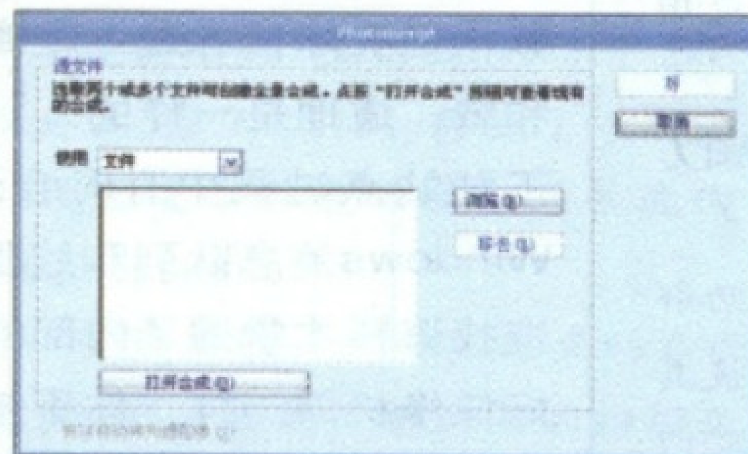

图2


图3

在摄影爱好者的拍摄过程中，经常遇到这样的情况，我们想拍摄一张巨幅的风景照片，但由于照相机的镜头有限，不得不将景色分别拍摄，最后合成到一起成为一张全景图片。在CS版本的Photoshop中，这项工作变得简单易行，"文件"→"自动"菜单中的"Photomerge"指令可帮助我们轻松完成合成全景图片的工作，我们来学习如何使用这一指令。

1.如图1、图2、图3所示，是3张分别拍摄的水平并列的图片。

2.选择"文件"→"自动"子菜单中的"Photomerge"指令，出现Photomerge对话框（图4）。点击"浏览"按钮添加需要合并的图像文件，勾选最下方的"尝试自动排列源图像"，按下"好"按钮。如果文件较多，可以将文件全部放到一个单独的文件夹里，单击"使用"后面的下拉菜单选择"文件夹"，然后添加先前所设文件夹即可。


图4

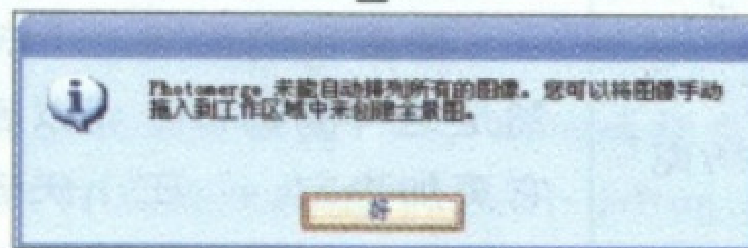


图5

3.软件会自动尝试合成图片，但大部分情况下并不能自动排列所有图片（图5），这时需要手动操作。

4.将图片从上方的备选栏拖到下面的操作面板上（图6），面板上的图片都是半透明的，有助于找到照片之间的重合部分。根据个人观察拖动图片，当两张图片重合部分互相靠近时，软件通过计算会自动移动图片使重合完全匹配（图7）。旁边的导航器有助于从大局



图6



图7

出发预览合成图片。

5.点击"好"按钮，"Photomerge"指令将把图像自动合并为一幅完整的图像。

某些时候由于拍摄时的把握不好，两张图片的相接部分始终不能完全重合，"Photomerge"会自动生成过渡以将图片合成做到天衣无缝。

二、实例制作：定制高光



图8

俗话说"眼睛是心灵的窗口"，设想一下，即使是再深邃黝黑的眼眸，如果没有闪烁在眼球上的那一点闪光，也就不会有窗口这样的说法了。一幅好的作品必须具备一个通透自身与外界的通道，否则看起来十分单薄（如图8）。接下来，我们就试试用CS版本Photoshop中的"电影镜头"滤镜，为作品定制这样一个通透的画面效果。

制作之前先来看看Photoshop CS滤镜库的特点。

在Photoshop CS版本中，"滤镜"菜单中的"滤镜库"项可调出"滤镜库"面板。在"滤镜库"面板中，可同时选择多个滤镜累积应用，或应用单个滤镜多次。甚至还可以重新排列滤镜顺序及更改已应用的每个滤镜的设置，以便实现所需的效果。

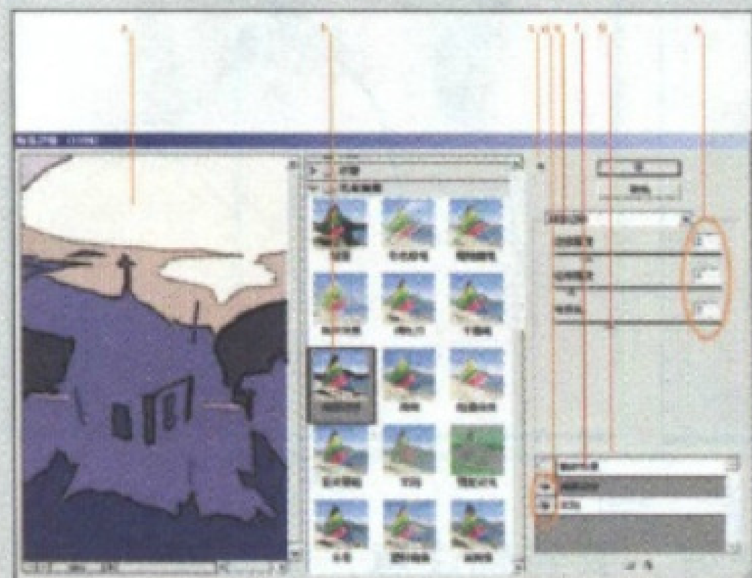


图9

"滤镜库"面板（图9）

a.图像预览 b.所选滤镜效果 c.显示/隐藏滤镜缩略图 d.已选择但尚未应用的滤镜效果 e."滤镜"弹出式菜单 f.已累积应用并选中的滤镜效果 g.滤镜效果列表 h."滤镜"详细选项数值。

首先打开一幅图片，如图8所示。

选择"滤镜"菜单中的"渲染"子菜单中的"镜头光晕"指令，在弹出的面板中点中"电影镜头"复选框。

将"缩览图"对话框中的十字光标拖到萨克斯的边缘，将"亮度"值设为100%，如图11和12所示。



图10

"滤镜库"中"电影镜头"滤镜的功能是模拟亮光照射到摄像机镜头所产生的折射效果，但是注意"光照效果"滤镜只对RGB图像有效。

通过单击图像缩览图的任一位置或拖移其十字光标，指定光晕中心的位置，拖动"亮度"滑块来设置光晕的大小。向右移动该滑块光环就会变大，或者在"亮度"文本框中输入一个值，最大值为300%，最小值为10%，参见图10（"镜头光晕"中的"电影镜头"指令）。



图11



图12



图13



图14

接下来，再次执行"电影镜头"指令，这一次将光晕中心从上一次的边缘向右微移，并且将"亮度"数值

"纤维"滤镜

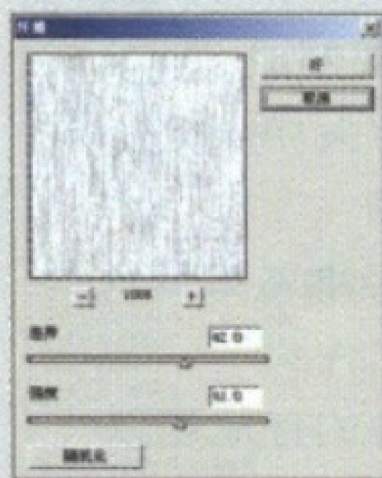


图15

"滤镜"菜单的"渲染"子菜单中新增了一个"纤维"指令，图15所示为"纤维"滤镜面板：

"纤维"滤镜可应用于RGB和CMYK色彩模式的图像，当选择为一张空白图像进行"纤维"滤镜处理时，它会以当前默认的前景色为基础对图像进行处理。

其中的选项如下：

"差异"：可通过滑动该滑块来控制颜色的变换方式（较小的值会产生较长的颜色条纹，而较大的值会产生非常短且颜色分布变化更多的纤维）。

"强度"：此滑块控制每根纤维的外观。低设置会产生展开的纤维，而高设置会产生短的绳状纤维。

"随机化"：单击此按钮可更改图案的外观，可多次点按该按钮，直到看到喜欢的图案为止。当应用"纤维"滤镜时，现用图层上的图像数据会替换为纤维。

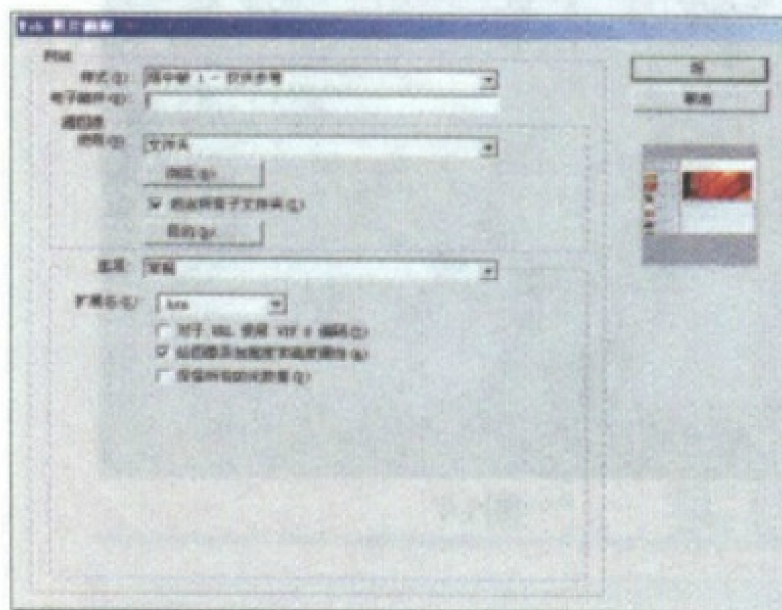
设为60%。参见图13和14。如图所示，画面效果不再不通透了，而且给人一种耀眼的感觉。

三、实例制作：创建Web照片画廊

喜欢摄影，并且喜欢把自己的作品放到网上和大家一起分享的朋友们，学会了这个Photoshop CS中的新增功能，将能在更短的时间内，随心所欲地将拍摄的照片更加出色地展示在网络中。

使用"Web照片画廊"命令，可以帮助用户基于一组图像自动生成Web形式浏览的照片画廊。Web照片画廊是一个Web站点，它具有一个包含缩览图图像的主页和若干包含全大小图像的画廊页。每页都包含链接，使访问者可在该站点中浏览。例如，当访问者点按主页上的缩览图图像时，便载入包含相关全大小图像的画廊页。Photoshop CS还为用户精心准备了多个样式的Web模板，如果是网页HTML语言编辑的高手，还可以自己定制照片画廊的模板。下面来制作一个自己的Web照片浏览画廊吧！

在制作"Web照片画廊"之前，首先最好把将要编辑的照片集中整理到一个文件夹中。


图16

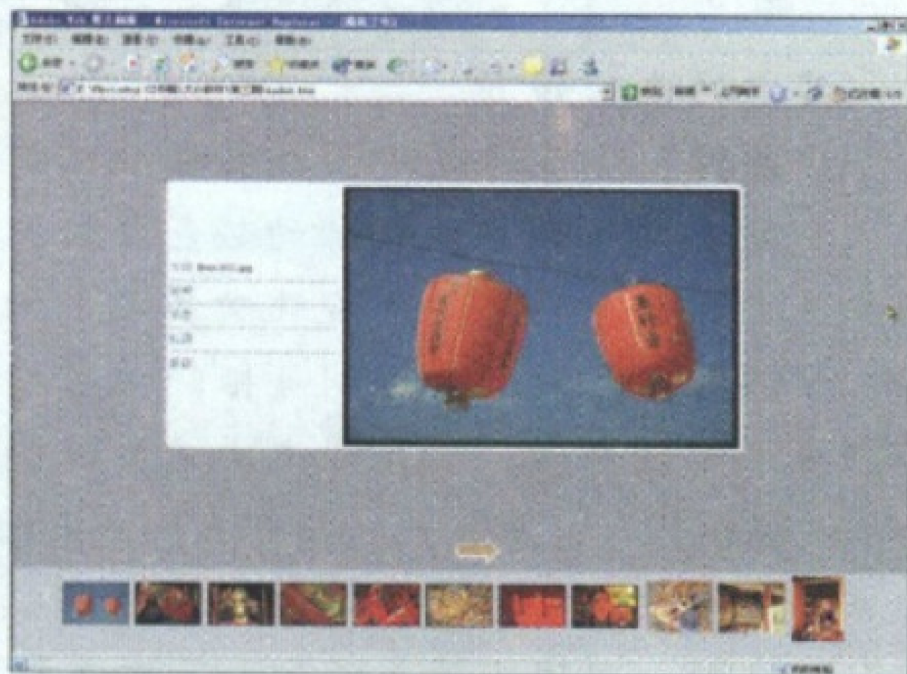
通过"文件"→"自动"→"Web照片画廊"打开对话框，参见图16。

1.将"Web照片画廊"的"样式"设为"水平灰色"，在这里还有其他诸如"水平放映幻灯片"、"水平中性"、"简单"等样式模板可选用；在"电子邮件"处输入可以联系到的作者的电子邮件地址；

2.由于我们事先已经整理好了所有需要制成"Web照片画廊"的资料并放到一个固定的文件夹中，所以在"源图像"的使用中选择"文件夹"选项；

3.点击"浏览"按钮，指定我们已经准备好的文件夹，根据需要可以勾选"包含所有子文件夹"，点击"目的"按钮，指定生成的".htm"文件的存放地点；

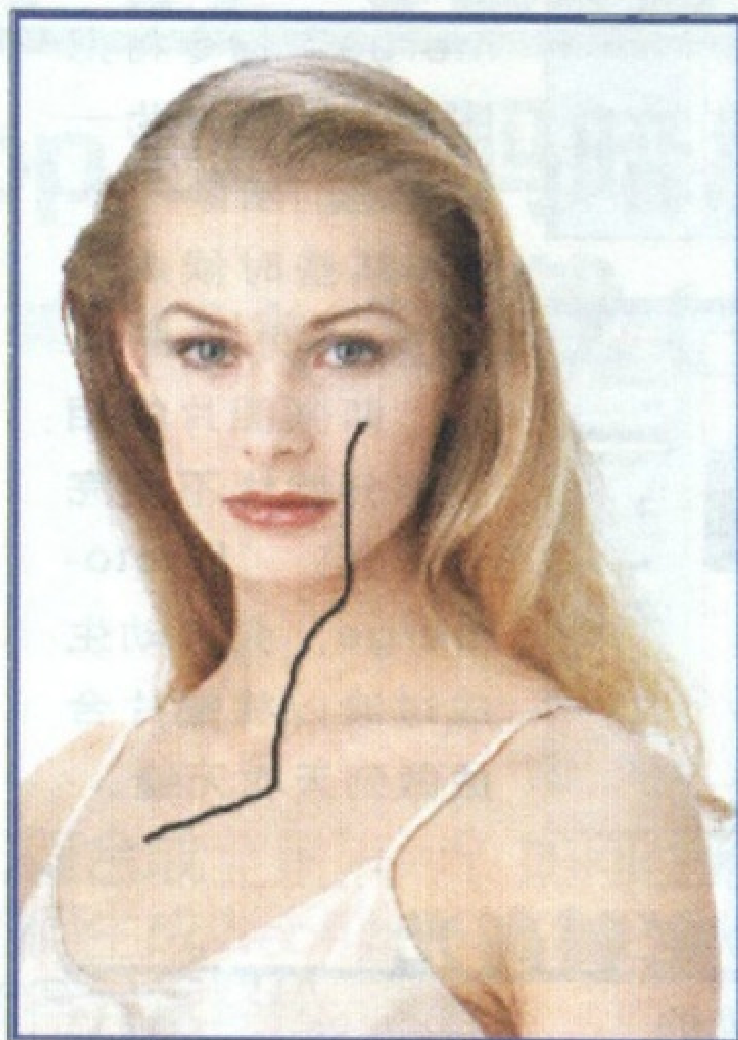
4.接下来的"图像"品质选项选择"大图像"


图17

5."使用标题"的设定，如果将"文件名"、标题"、"说明"等项的复选框选中，这些详细信息将会出现在最终生成的网页中。

6.点击"好"按钮，网页即可生成。参见图17。

四、实例制作：修复人工痕迹


图18

修复画笔工具可以消除图像中的人工痕迹，包括蒙尘、划痕及褶皱等，同时能保留阴影、光照和纹理等效果。下面用一个简单的例子说明如何用修复画笔修复有瑕疵的图像。

1.打开一副有瑕疵的图像素材。参见图18。在工具箱中选择修复画笔工具，设置"源"为"取样"，参见图19。如果没有取样，就直接在图像中拖动，会出现警告对话框。



图19

2.将鼠标放在有污点的旁边，按住Alt键单击取样。参见图20。经过取样涂抹，涂抹取样反复的操作，脸颊上的污点已完全去除了。参见图21。每取样一次便在污点上涂抹，便可以消除瑕疵，每消除一个污点便要重新取样，这样像素源才能匹配。

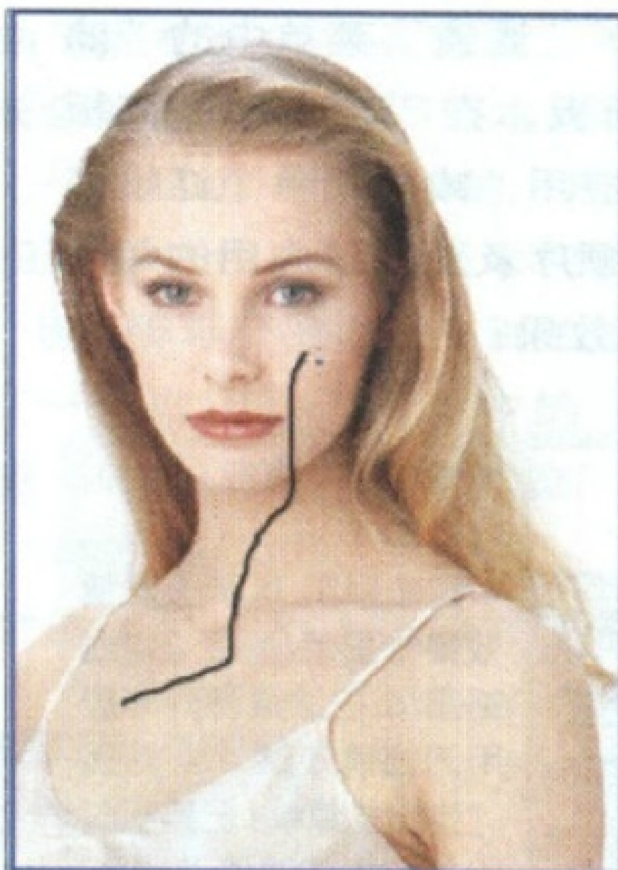

图20


图21

为了使修复的结果更好，要特别注意，在修复的过程中，随时根据修复画面的变化多次更改取样点。

修补工具可以用其他区域或图案中的像素来修复选中的区域。像修复画笔工具一样，修补工具会将样本像素的纹理、光照和阴影与源像素进行匹配，另外，还可以使用修补工具来仿制图像的隔离区域。

下面继续使用上面的例子，用修补工具修复剩下的瑕疵。

疵。

1.设置修补方式为“目标”。参见图22。这里选择“源”修补方式，是先选择要修补的区域，然后将它拖动到要取样的区域。选择“目标”修补方式，使用该方式应当首先选择取样区域后，将所选择的区域拖动到要修补的区域。

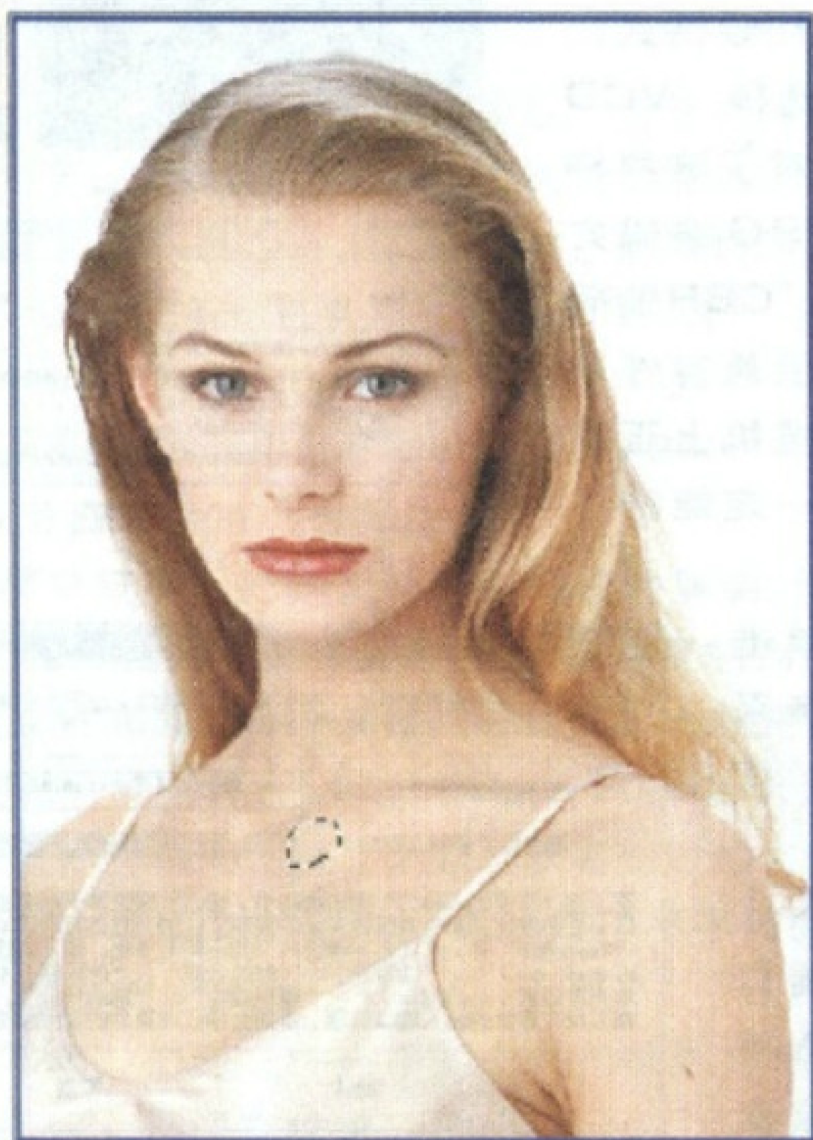


图22

2.先在污点旁建立取样选择区域，参见图23。将该区域拖动到有污点的区域，然后释放鼠标左键，选中的区域就会完成修补，参见图24。多次采样修复后的图像参见图25。


图23


图24


图25

五、改进的文件浏览器

在Photoshop CS对文件浏览器进行了改进，通过在文件浏览器的可编辑元数据面板中添加关键版权信息，保护图像的所有权。

通过“文件”→“浏览”打开文件浏览器（图26），可以看到文件浏览器新加了一些常用菜单选项与一个集成的新的工具栏，左下方就是新加的可以对图片的元数据和关键字进行编辑的面板。


图26

在右边面板选择一张图片，左下的编辑面板可以显示相关的EXIF信息（图27），点击向右的三角可以展开原本关闭的项目。一般来说图片从数码相机中带来的信息如相机型号、日期等是不可更改的，而可更改的项目前面会出现笔状图标，这些包括“IPTC”下属的说明、作者等信息，点击“：”后面的输入框即可添加或修改。如果这些项目不存在，则需要调整显示选项。单击“文件浏览器”窗口的“编辑”→“元数据显示选项”（图28），勾选需要显示的项目即可。输入完毕后点击输入框外，在跳出的确认框里（图29）点击“应用”即可确认。

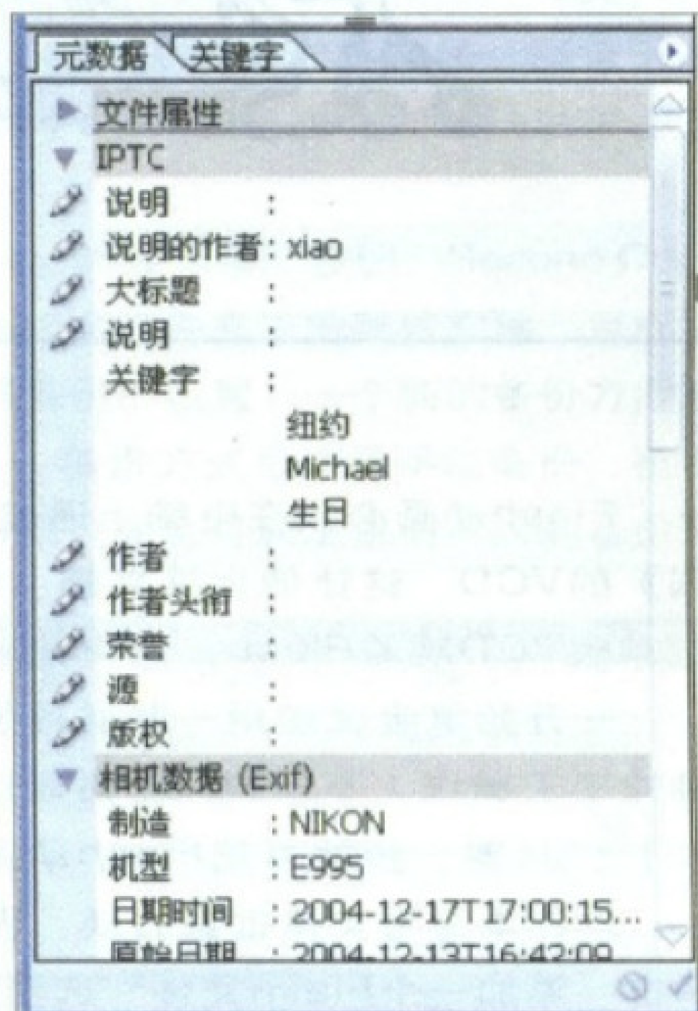


图27

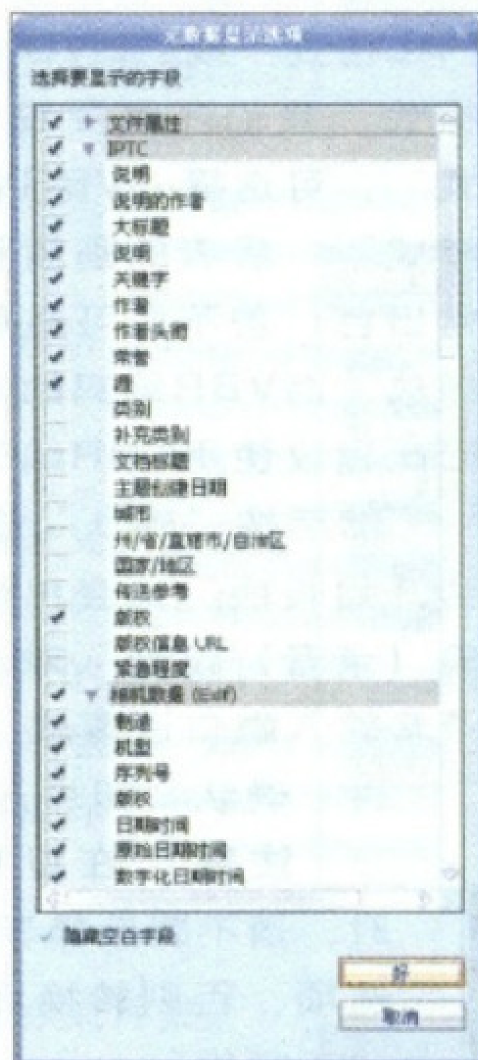

图28



图29

利用文件浏览器还可以根据原数据及关键字信息对图片进行搜索，点击“文件”→“搜索”，在跳出的对话框（图30）填入相关条件即可。

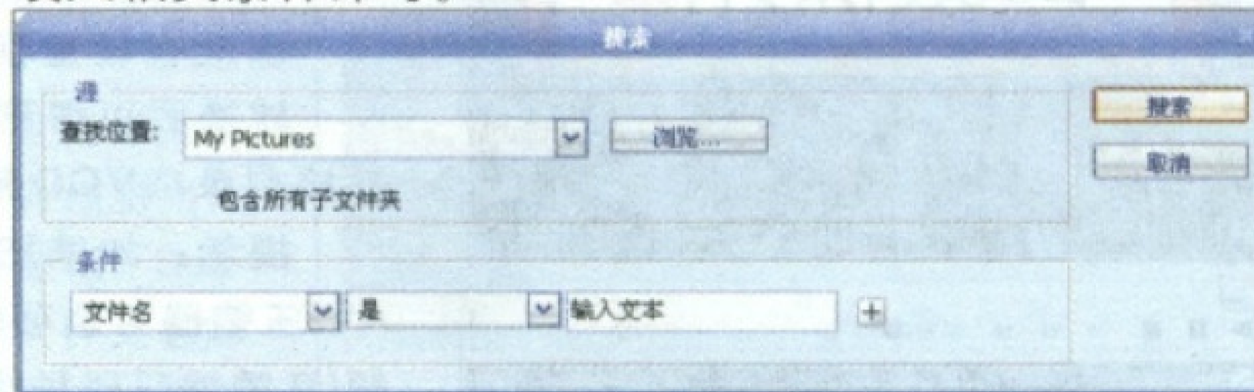


图30



编者按： 相信大家已经看过了2005年第1期杂志了吧？在那一期的编者按中，提到了本栏目要设立“给软件找茬”这个子栏目，现在正式开始为这个子栏目征稿，对于踊跃为这个子栏目投稿的作者，我们将给予一定的奖励，投稿信箱为say@popsoft.com.cn 。

本期推荐文章

不用电脑也能看Flash

■山东 ZT

Flash动画必须在电脑上通过播放软件播放，这一点恐怕没有人会怀疑，但最近笔者的一位朋友说他见到了《大话三国》的VCD，这让他大感兴趣，因为VCD版本的Flash动画可直接在影碟机上看，这意味着即使在出差的路上，也可通过车载VCD观看Flash，这真是件惬意的事情。这位朋友找到我帮忙制作这种VCD版本的Flash动画。

一开始笔者试图用一些屏幕录像软件，边放边录，把Flash动画“录制”成普通的视频格式，但很快笔者就厌烦了这种纯手工操作，不如到网上碰碰运气，结果发现了这个东西——Flash转换王（下载地址：http://www.powerrsoft.com/fc/），只要一步就可把Flash动画转成VCD、SVCD、DVD或者AVI文件。

软件本身可支持批量转换，但共享版一次却只能转换一个。它的主界面**如图1**，单击“添加一个Flash文件”选择要转换的SWF动画，然后就会出现“设置具体的转换参数”对话框，**如图2**，在“转换后的格式”下拉列表中选择转换后的视频格式。

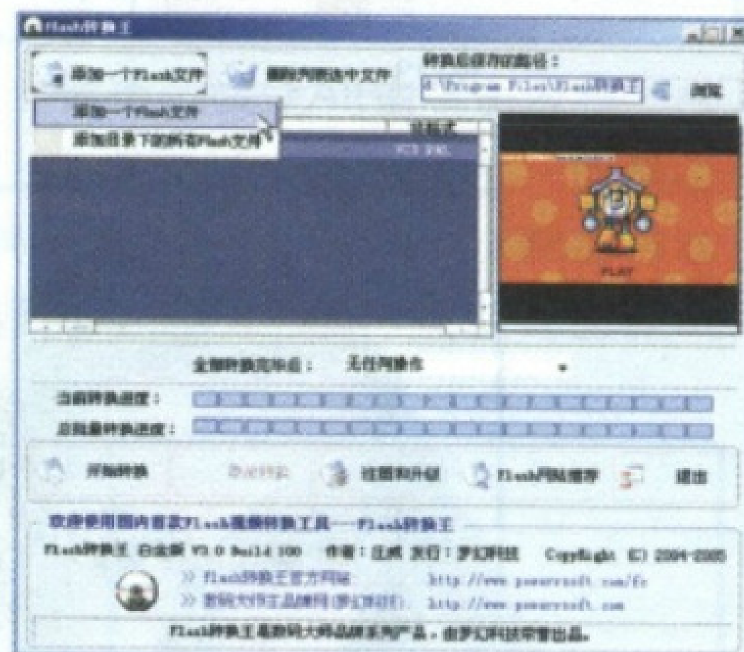


图1

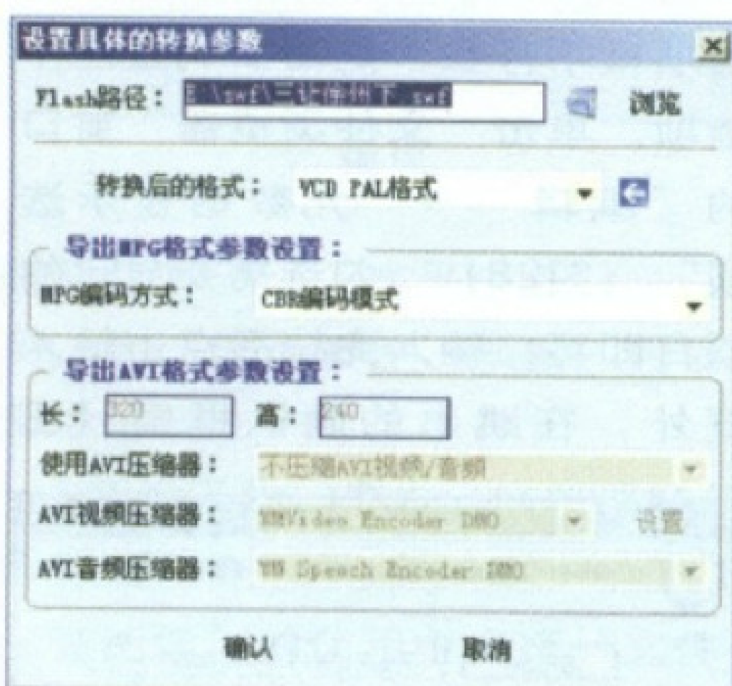


图2

如果你要刻录VCD或DVD影碟，可选择“VCD PAL格式”或“DVD PAL格式”，对于这两种格式，我们还需要设置合理的“MPG编码方式”，可选择“VBR编码模式”或“CBR编码模式”，后者的画质和音质稍差，但兼容性非常出色，差不多可在目前所有的影碟机上正常播放，而VBR编码的视频文件却不一定能行，因此建议使用CBR编码。

然后按“确认”返回主界面，单击“开始转换”，会出现“Flash声音采集（录音）设置”对话框，**如图3**，把录音输入端口设置成“立体声混音”，再“确认”即可开始转换。

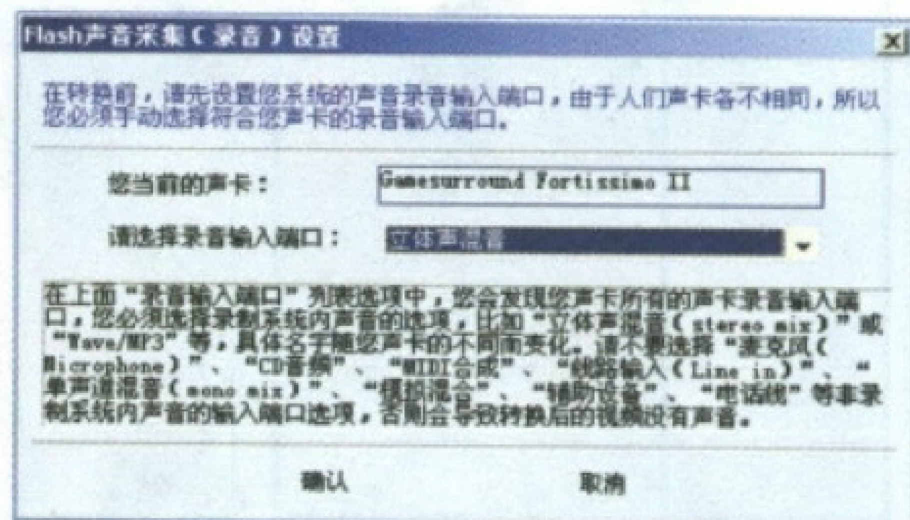


图3

注意： 在设置录音输入端口时，请不要选择麦克风、CD输入等选项，否则转换后的视频文件会变成“哑巴”。



图4

转换过程必须通过视频采集、音频录制以及合成三步才能完成，因此速度较慢，建议找个空闲时段让电脑自动进行。另外，视频文件的体积远大于Flash动画，因此在设置视频文件输出目录时，务必选择有足够空间的分区。

转换后可得到标准的MPG视频文件，**如图4**，可通过Nero或其它相关工具直接刻录成VCD影碟，这个步骤应该不用笔者多费口舌了吧！

提示： 如果把“转换后的格式”设置为“AVI格式”，并且在下方的“使用AVI压缩器”选项中选择了“要压缩AVI视频/音频”，那么根据系统已安装的视频/音频编码器种类的不同，还可把Flash动画转换成WMV、DivX等多种视频格式，有兴趣的朋友可以一试。

从此备份不用愁

■甘肃 杨兴平

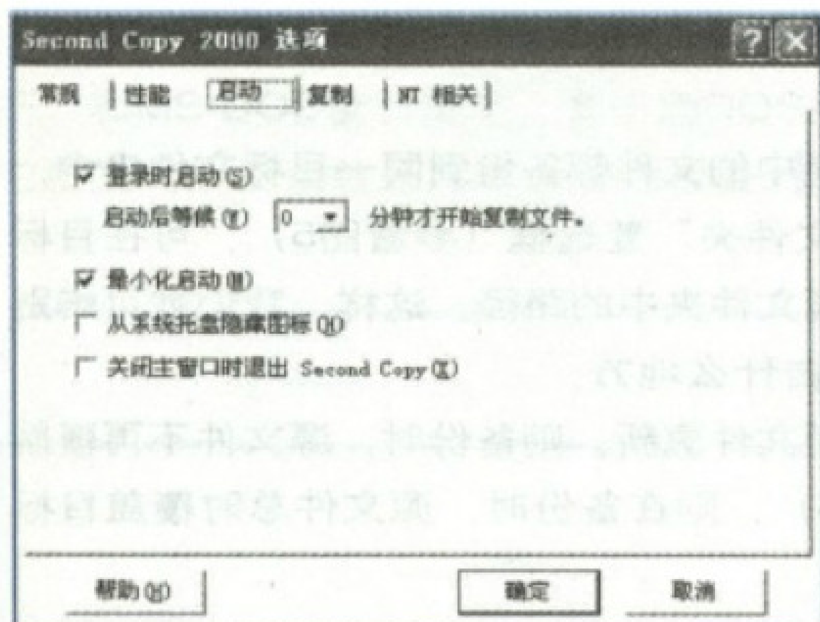


图1

对于个人电脑，过分相信硬盘甚至是软盘，迟早都会遭遇丢失资料的痛苦。一个真正懂得使用电脑的人，总会防患于未然，把备份做得一丝不苟。然而，备份是一件枯燥无味的工作，特别是那些每天都需要备份的资料，更是让人“烦不胜烦”。有没有好的软件让电脑自动完成这些工作呢？有，今天就向大家介绍一款这样的软件Second Copy 2000（下载地址：http://www.superdown.com/soft/255.htm）。

Second Copy 2000的安装非常简单，不再多说。需要指出的是，作为一款备份软件，Second Copy 2000需要常驻内存才能完成“定时”备份任务。**如图1**所示，在“Second Copy 2000选项”对话框的“启动”选项卡中选择“登录时启动”、“最小化启动”复选框，可使Second Copy 2000随系统一起启动并最小化到系统通知区域。

Second Copy 2000采用了建立“方案”的方式来完成不同的备份任务。点击工具栏上的“新建方案”按钮，Second Copy 2000会弹出一个“方案向导”，依次在该向导上完成源文件夹（需要备份的文件夹）以及备份源文件夹中的哪些文件、目标文件夹（保存备份文件的文件夹。支持把文件备份到CD-R/RW驱动器）、什么时候备份、怎样备份的设置，一个新的备份方案就建立了。在该向导的设置过程中，Second Copy 2000允许有选择地备份源文件夹中的文件；备份方式可选择手动备份，也可自动定时备份。另外，从源文件夹到目标文件夹，Second Copy 2000提供了多达6种备份方式，完全可满足我们不同的备份需要。下面就这3个方面作简要说明。

1.只备份源文件夹中需要备份的文件。Second Copy 2000的备份是在源文件夹和目标文件夹之间进行的，但是，有时候，我们只需要备份源文件夹中的某些文件，这时在“方案向导”上选择“只复制选定的文件和文件夹”，然后在“包括规则”中选择需要复制的子文件夹或文件，在“排除规则”中选择将被忽略的子文件夹和文件（**如图2**）。这样，通过选择或过滤源文件夹中的文件，就可使Second Copy 2000只备份我们需要备份的文件，是不是很方便呢？

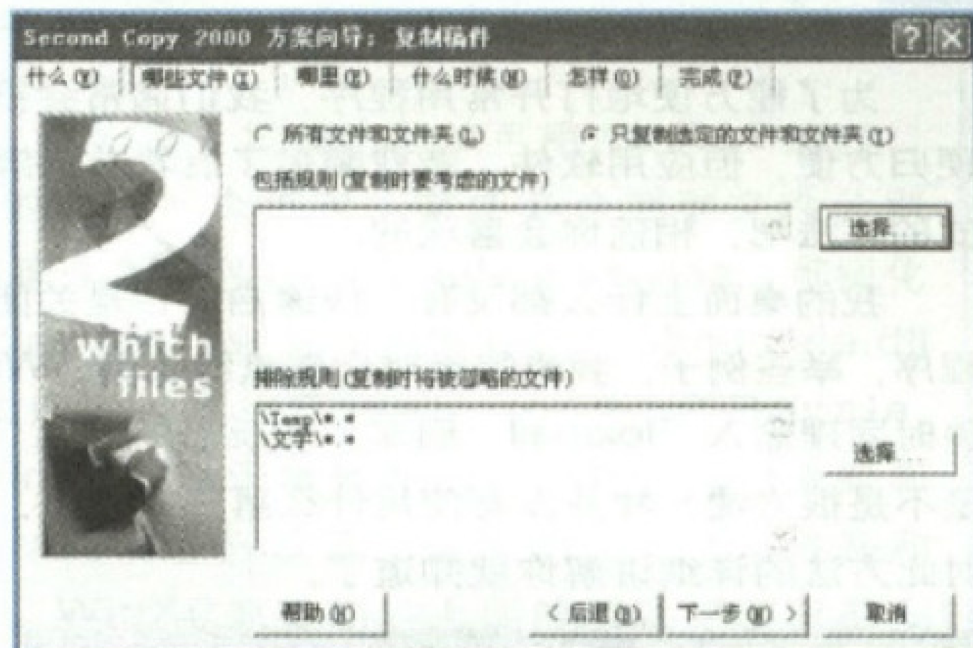


图2

2.备份是一件很乏味的工作，但是，有些资料又需要我们定时甚至每天备份，**如图3**所示，Second Copy 2000为我们提供了几分钟到几天的定时备份，当然了，在下拉列表框中你也可根据自己的资料特点选择“手动备份”。从图3中可看出，还可使备份任务不在某些时间运行，或者选择在开机或关机时备份文件，Second Copy 2000真是“无微不至”。

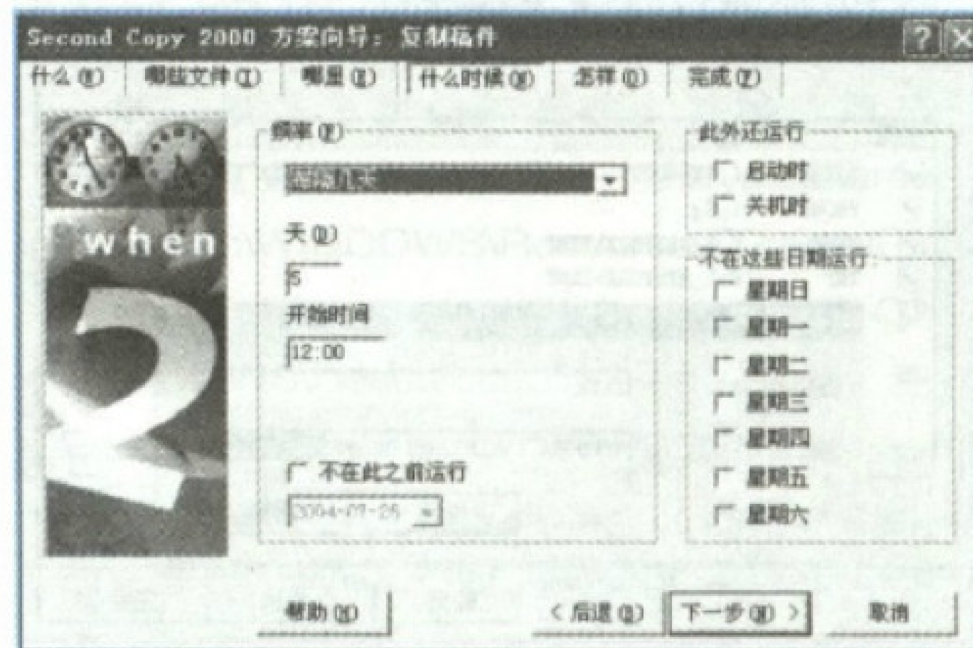


图3

3.在“方案向导”中，Second Copy 2000为我们提供了6种备份方式，你可根据备份资料的特点选择使用。

（1）简单复制。把源文件夹中的文件复制到目标文件夹。

（2）精确复制。把源文件夹中的文件复制到目标文件夹，同时又要使目标文件夹的文件和源文件中的文件相匹配，也就是说，如果在目标文件夹中有源文件夹中没有的文件，Second Copy 2000将认为这些文件是过时的或陈旧的文件予以删除。换句话说，如果上次备份过的文件在源文件夹中被删除，那么下次备份时，Second Copy会认为用户不再需要这些文件而将目标文件夹中的被删除文件的副本也一并删除。

（3）移动。把源文件夹中的文件移动到目标文件夹。

（4）压缩。把源文件夹压缩为“.zip”格式的文件保存到目标文件夹。

（5）精确压缩。把源文件夹压缩为“.zip”格式的文件保存到目标文件夹，同时又要使压缩档中的文件和源文件夹中的文件完全匹配，也就是说，如果在压缩档中有源文件夹中没有的文件，Second Copy 2000将认为这些文件是过时的或陈旧的文件并从压缩档中删除。

（6）同步。选择“同步”备份方式，无论是在源文件夹还是目标文件夹，增加或修改任何一个文件，Second Copy 2000都会在目标文件或源文件夹中同步这种变化。**如图4**所示，选中“同时还同步文件删除”复选框，Second Copy 2000还可同步文件的删除，否则，在源文件夹或目标文件夹删除文件，同步时，Second Copy 2000会认为在上一次同步时留在目标文件夹或源文件夹中的被删除文件的副本是新增的文件而在原来的位置恢复被删除文

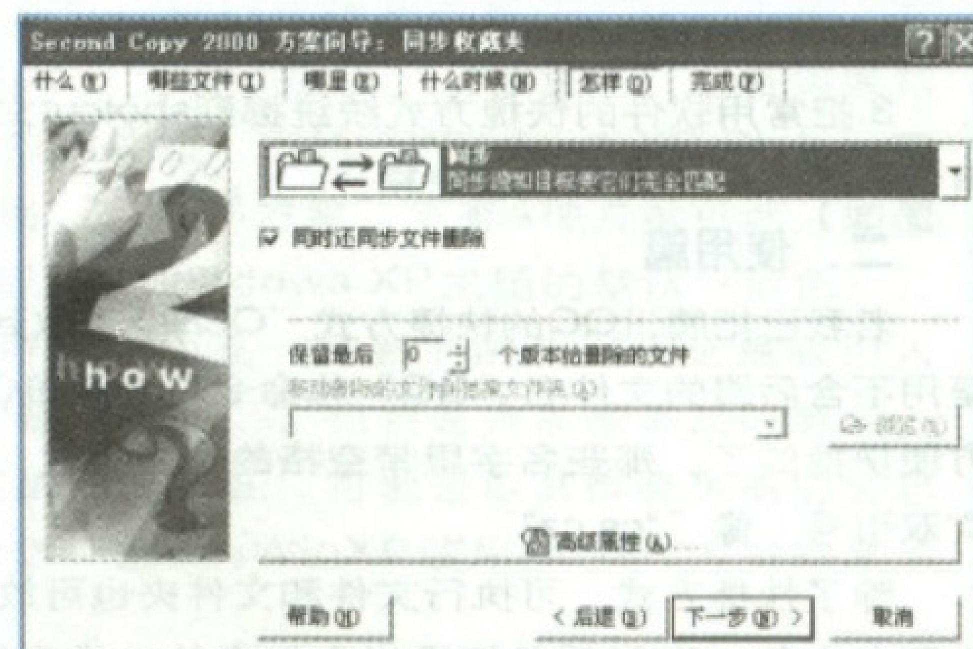


图4

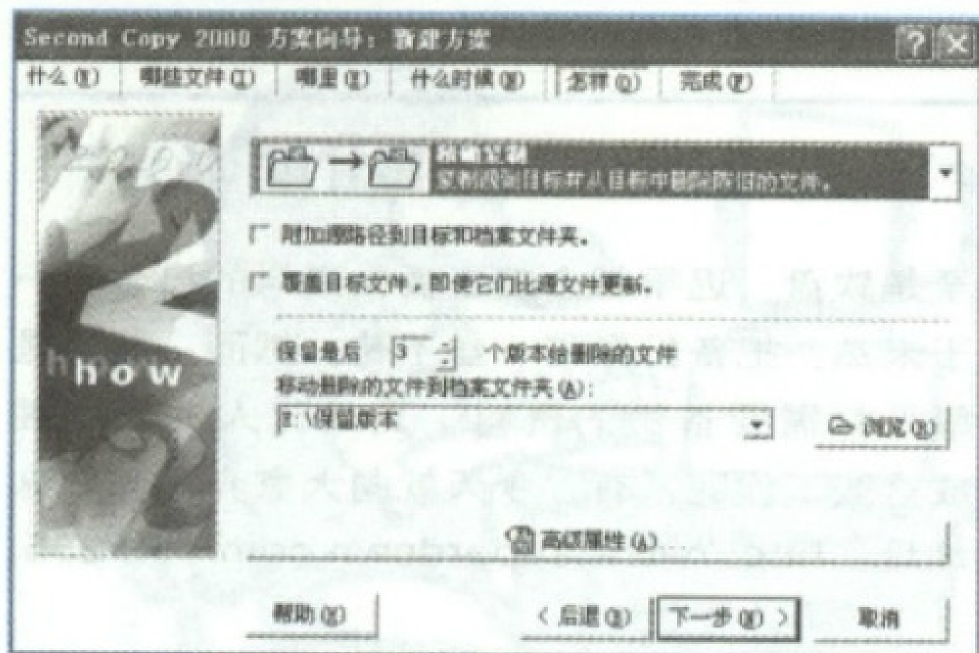


图5

件。

在备份的过程中，有些文件会被删除，还有些文件会被反复更新，Second Copy 2000允许给被删除或被更新的文件保留若干版本。**如图5**所示，点击“浏览”，选择一个档案文件夹，然后选择“保留最后3个版本给删除的文件”，这样所有被删除或更新过的文件都会在档案文件夹中保留最后的3个版本。

有时候，我们需要把几个源文件夹中的文件都备份到同一目标文件夹中，这时选中“附加源路径到目标和档案文件夹”复选框（参看图5），可在目标文件夹或档案文件中保留备份文件在源文件夹中的路径，这样，我们就可辨别目标文件夹或档案文件夹中的文件来自什么地方。

在默认情况下，如果目标文件比源文件更新，则备份时，源文件不再覆盖目标文件，但是，如果选中“覆盖目标文件，即使它们比源文件更新”复选框（参看图5），则在备份时，源文件总时覆盖目标文件。

Second Copy 2000还提供了很多高级的设置，点击“高级属性”（参看图5），可设置在备份时是否跳过隐藏文件、是否跳过系统文件，还可设置使用压缩备份方式时的压缩率，在备份前或备份后自动执行哪些应用程序等。除此之外，软件还有其他附属功能，这些设置都比较容易理解，由于篇幅所限，在这里就不赘述了。

快捷方式的另类用法

■湖北 庄哲耕

为了能方便地打开常用程序，我们通常会把它们的快捷方式放到桌面、开始菜单、快速启动栏等伸“鼠”可得的地方。方便归方便，但应用软件、游戏装多了后看着满满全是快捷方式的桌面和开始菜单心里也很是不爽，怎么办？看看我整理快捷方式的方法吧，相信你会喜欢的。

我的桌面上什么都没有，快速启动栏是关闭的，开始菜单里面也非常简洁，可是我能在超短时间内打开任何预先准备好的程序，举些例子，我想聊天时用键盘组合键“Win+R”打开“运行”，输入“qq”（不含引号）后回车就打开了QQ；要查收邮件时同理输入“foxmail”回车，要反恐时输入“cs”回车，都可打开指定程序，而且其他程序也可在指定后用相同方法打开。是不是很方便？我并没有使用什么第三方软件，这些可是Windows本身的功能。但这和快捷方式有什么关系？当然有，看完我对此方法的详细讲解你就知道了。

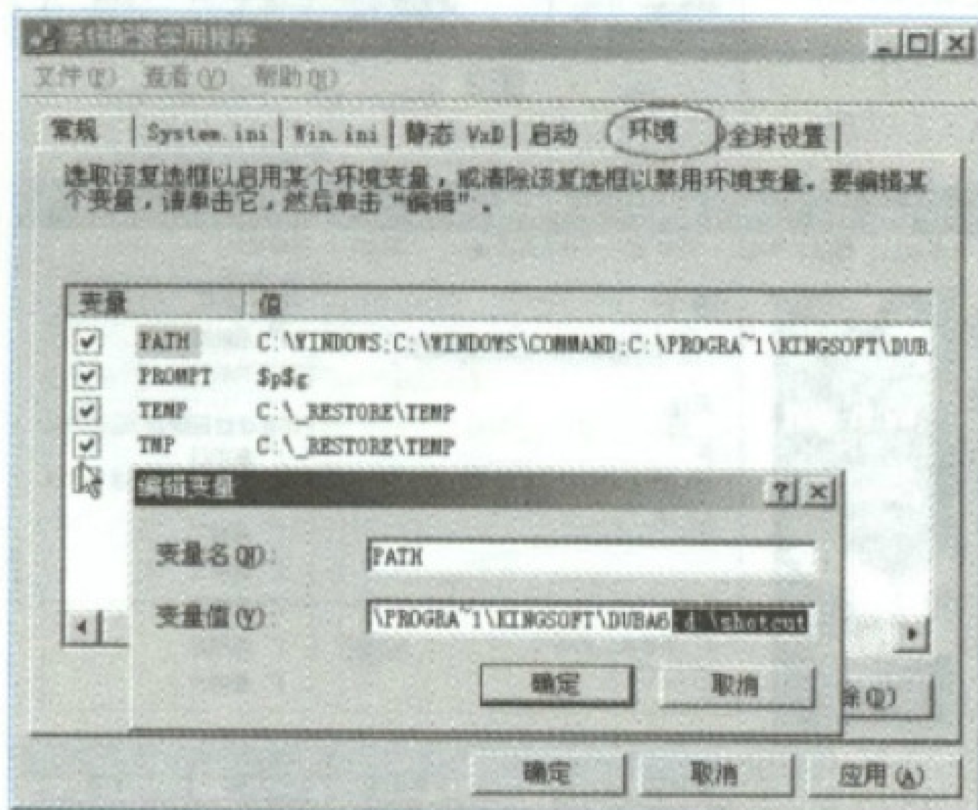


图1

一、准备篇

1.新建一个文件夹，文件名随意，长度别超过8字节，位置无所谓，但尽量别放到深层目录，若嫌碍眼可设置隐藏属性。为了方便说明，现假定文件夹新建在D盘根目录，名字为“shotcut”，即“D:\shotcut”。

2.对于不同版本的Windows系统，接下来的操作方法略有不同，下面分别介绍。

Windows Me：打开“运行”，输入“msconfig”并回车启动“系统配制实用程序”，进入“环境”分页，双击编辑“PATH”变量，在“变量值”的末尾添加“;D:\shotcut”（**如图1**）。确定保存，要让设置生效需重启电脑。

Windows 2000/XP/2003：打开“我的电脑”的“属性”→“高级”→“环境变量”，如果“用户变量”里没有“PATH”变量就新建一个，变量值设置为“D:\shotcut”（**如图2**）；如果已存在一个PATH变量的话，处理方法和WinMe一样。确定保存后即生效。

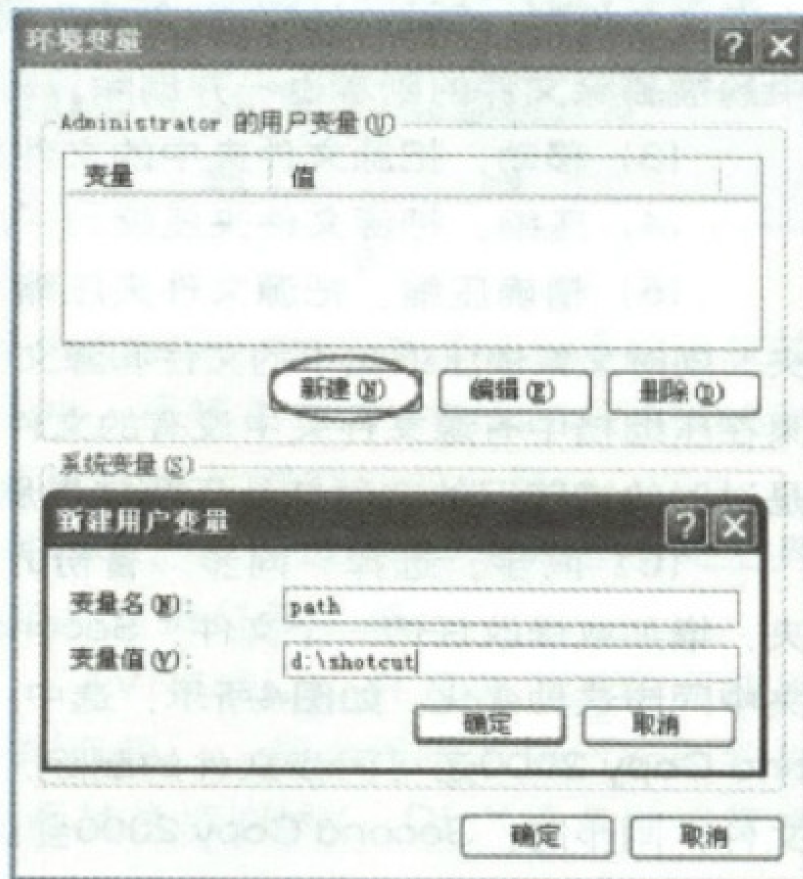


图2

3.把常用软件的快捷方式统统挪到shotcut文件夹里面，快捷方式名既要简单又要有代表性，并且最好不含空格。

二、使用篇

若我已把腾讯QQ的快捷方式“QQ.lnk”放到了shotcut里面，那我就可在“运行”里用不含后缀的文件名“QQ”作命令打开腾讯QQ，对于会盲打的人来说没有比这更方便快捷的了。那些名字里带空格的快捷方式，如“cs cz.lnk”，运行时必须加上英文双引号，像“"cs cz"”。

除了快捷方式，可执行文件和文件夹也可放到那个文件夹里面运行，如果存在几个同名文件，运行后只打开优先级高的，优先级是“可执行文件＞快捷方式＞文件

夹”；要运行文档的话必须连后缀一起作命令，像“test.txt”，运行时的命令就是“test.txt”。

在这里有两个技巧：1.不论是快捷方式，还是程序文件，在这个方法里面都支持带参运行，比如我要用Photoshop（PS.lnk）打开D:\test.png，可执行“ps d:\test.png”（必须有后缀）；2.最好在文件夹里放一个自身的快捷方式，以后维护时方便。

三、原理篇

这个方法的原理其实很简单，我不过是通过PATH变量把那些快捷方式和文件夹变成了外部命令，使得它们可直接在“运行”和MS-DOS窗口调用。善于用DOS的朋友应该很明白在DOS里面PATH命令有什么用处，PATH变量的作用和它是类似的，它所指向的目录就是外部命令存放处。

我穿你的花花衣

■安徽 屠志成

随着Windows XP TabletPC 2005的发布，微软为它推出了一个桌面主题安装包Energy Blue，这是个可执行文件，可到微软的网站下载，地址如下：http://download.microsoft.com/download/5/2/9/5295fa0c-575a-4ee6-b186-0a8cf7ddfde6/WindowsXP-TabletPC-EnergyBlueTheme-x86-ENU.exe。这么好的东西，怎么忍心让它浪费，实在希望它能在WinXP上安装，可是由于它是TabletPC专用主题，在WinXP上执行安装程序时会出现**如图1**所示的错误提示。

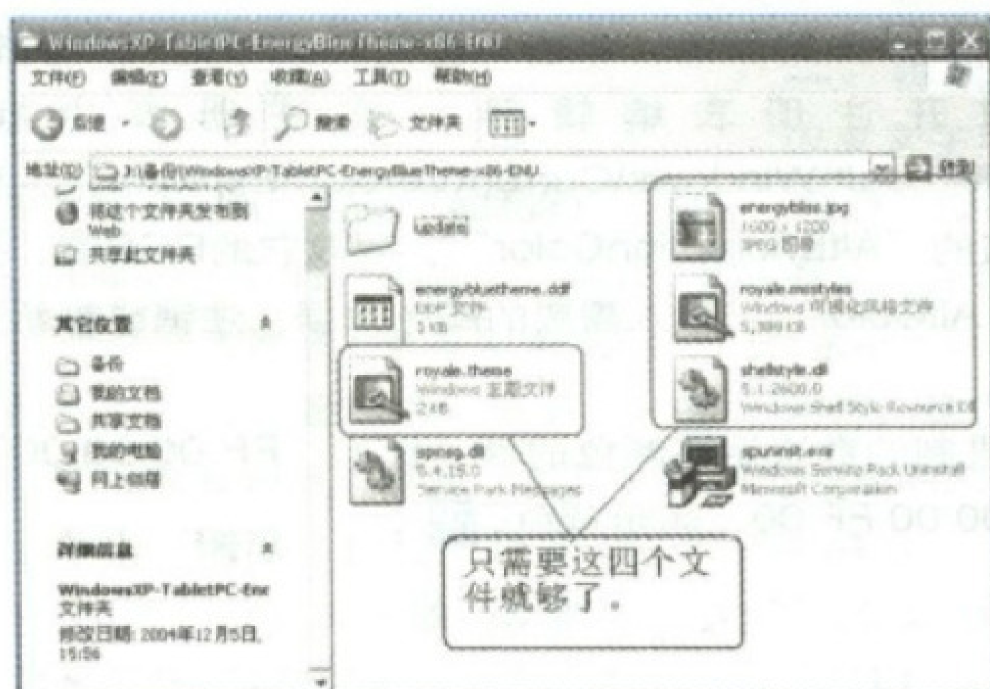


图2

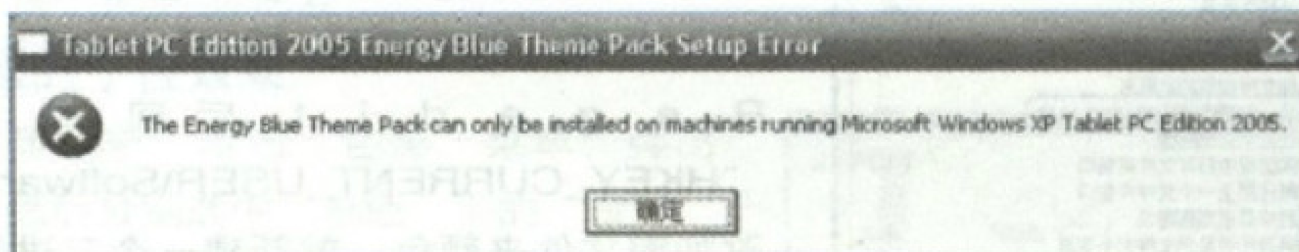


图1

无意中在这个文件上点右键，发现它居然可用WinRAR解压，解压后得到**如图2**所示的文件和文件夹，其中几个重要文件分别是：Royale.theme（桌面主题文件）、Royale.msstyles（可视化风格文件）、Energybliss.jpg（桌面背景图片）、Shellstyle.dll（桌面主题必须的库文件）。双击Royale.theme和Royale.msstyles，都可打开WinXP的显示属性对话框，并且可对主题和风格进行设置，这说明这几个文件是和WinXP兼容的，上面的错误提示只是安装程序造成的。于是打开C:\WINDOWS\Resources\Themes文件夹（存放桌面主题的地方），研究一番之后，接下来照葫芦画瓢，并参照第三方桌面主题的安装位置，把Royale.theme复制到C:\WINDOWS\Resources\Themes，把Royale.msstyles复制到C:\WINDOWS\Resources\Themes\Royale，把Energybliss.jpg复制到C:\WINDOWS\Resources\Themes\Royale\Wallpaper，把Shellstyle.dll复制到C:\WINDOWS\Resources\Themes\Royale\Shell。**注：**如果上文中提到的文件夹不存在，请自行建立。

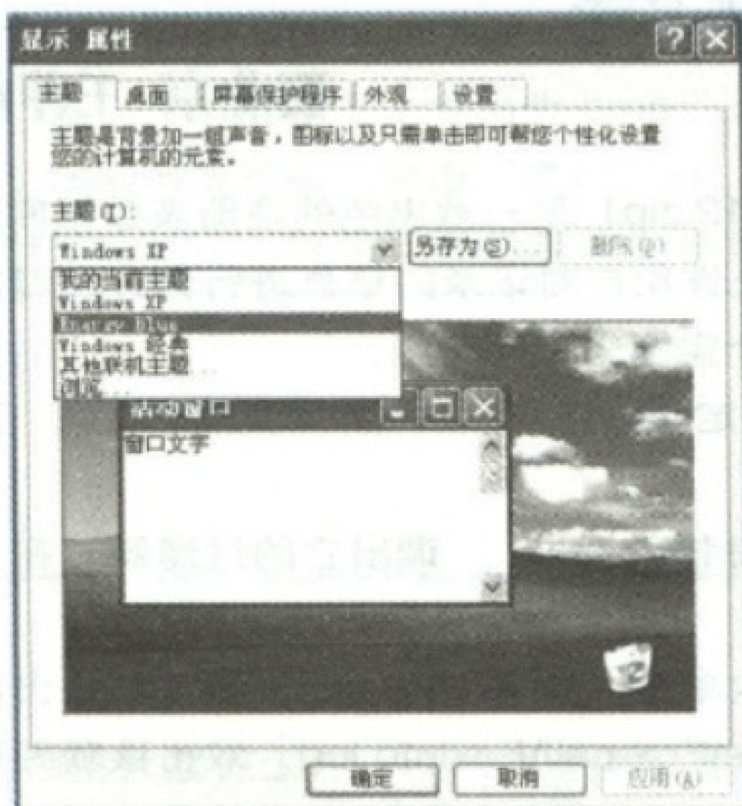


图3



图4

下面可打开“显示属性”进行选择和设置了。从“主题”列表中选择“Energy Blue”，点“应用”（**如图3**），再切换到“外观”对话框，“窗口和按钮”下的“Windows XP Style”就是“Energy Blue”风格，“色彩方案”下有4种方案可选（**如图4**），第一、二、四分别对应Windows XP主题的默认（蓝色）、橄榄绿、银色，第三种Royale是一种新的配色，也是最吸引人的，它的中文意思为“蛋糕饰块”，也就是食品装饰品的意思，本人不太明白这种命名的用意所在，可能是取其鲜亮美丽的意思吧。选择后“确定”生效。**图5**为WinXP使用Royale方案的桌面效果图。

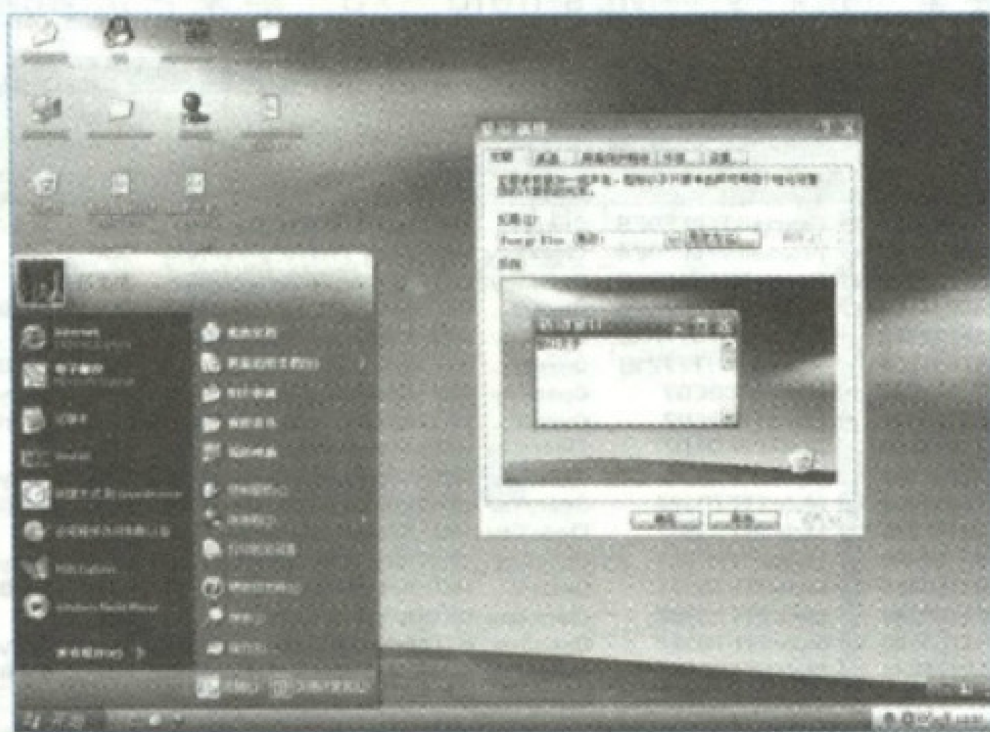


图5

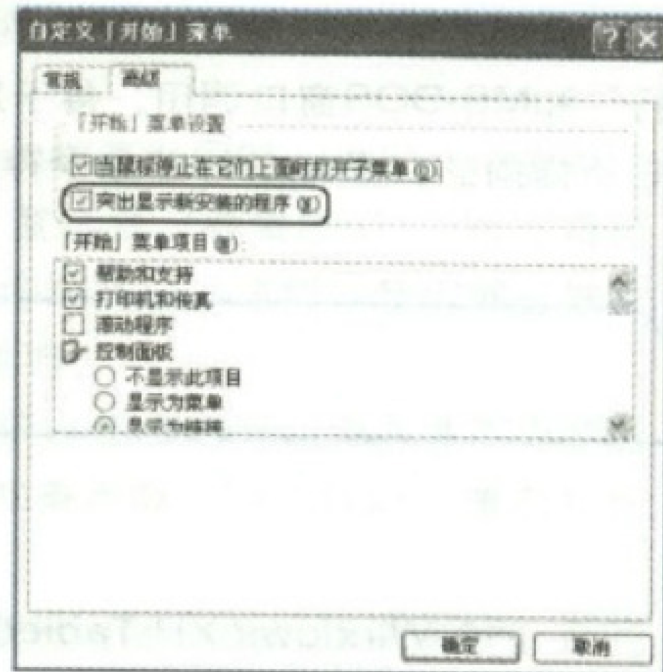
让系统给点颜色瞧瞧

■福建 陈芬

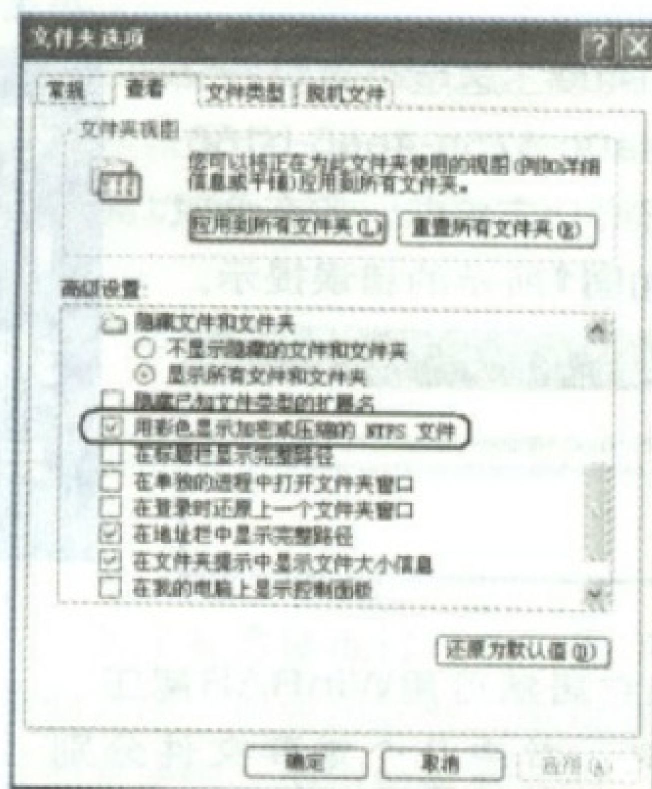
Windows XP系统有许多人性化设置，有时系统会用颜色提示以便于操作，以下就有两例。

一、突出显示新安装的程序

当新安装完软件后，如果要快速在“开始”→“所有程序”菜单中找到新安装的程序，可在“开始”菜单栏上单击右键，选择“属性”，在弹出的对话框中选择“开始”→“自定义”→“高级”，选中“突出显示新安装的程序”前面的复选框（**如图1**），按“确定”后，每次新安装完一款软件后，在“开始”菜单处就会显示“新安装了程序”提示对话框，并且在“所有程序”菜单中会用颜色突出显示新安装的程序。


图1

二、彩色显示加密和压缩的NTFS文件


图2

当对NTFS格式的文件夹加密或压缩后，文件夹的名称会以不同的颜色显示，这样可和其他文件夹区分开来，如果不想让加密或压缩文件呈现其他颜色，可打开“我的电脑”，单击“工具”→“文件夹选项”，在“文件夹选项”窗口中选择“查看”选项卡，去掉“高级设置”中“以彩色显示加密和压缩的NTFS文件”前的复选框即可（**如图2**）。

当然，也可更改默认的加密和压缩文件夹的颜色，单击“开始”→“运行”，输入Regedit后回车，打开注册表编辑器，在注册表中找到“HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer”，要更改加密文件夹颜色，就新建一个二进制值的“AltEncryptionColor”，更改它的RGB值。要更改加密文件夹颜色，再新建二进制值的“AltColor”，输入需要的颜色数据，注销或重新启动后即可改变颜色。

小提示：每个颜色中都有一个十六进制的数表示该颜色的值，比如“FF 00 00 00”表示红色，“00 80 40 00”表示绿色，“00 00 FF 00”表示蓝色。

用Regmon巧妙解决软件故障

■北京 王萍霞

Regmon（Registry Monitor，下载地址：http://www.pcdog.com/down2/ntregmon612.zip）是一款出色的注册表数据库监视软件，把与注册表相关的一切操作（如读取、修改、出错信息等）进行实时记录，并允许用户对记录的信息进行保存、过滤、查找等处理，可为用户对系统的维护提供极大的便利。光这么讲有些空泛，下面就举个实例来说明问题。

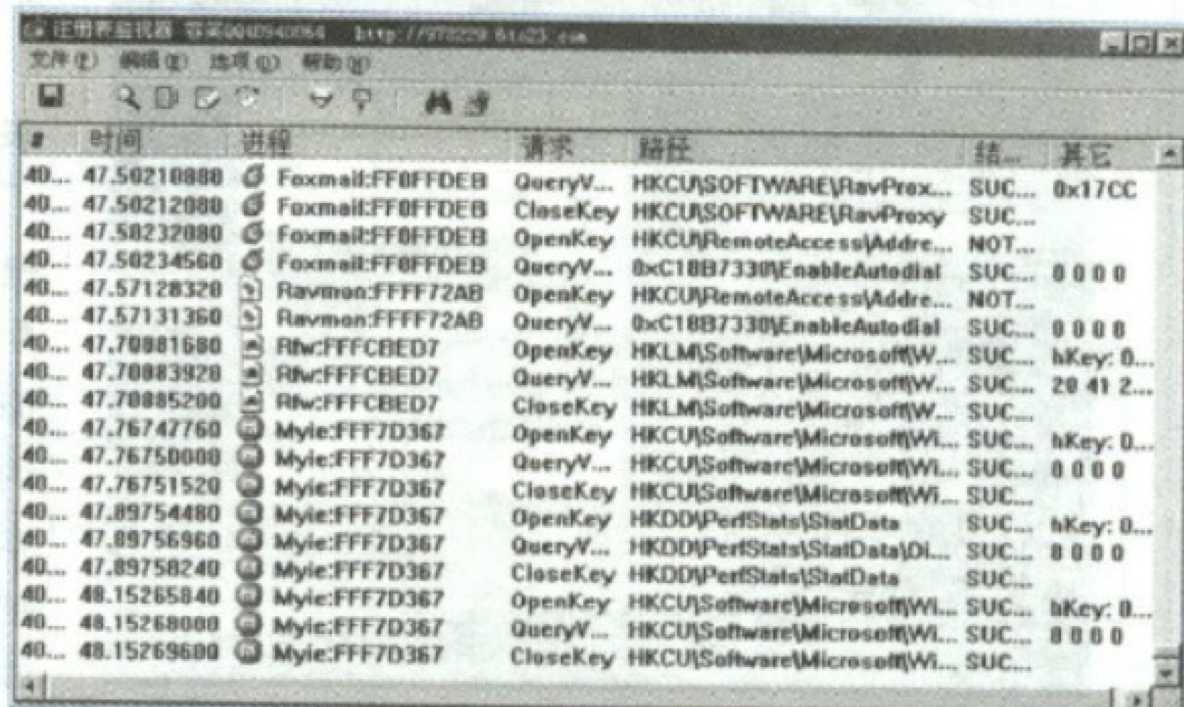
最近安装了Foxmail 5.0正式版，发现只能收取而不能发送邮件，经过一番检查后确定网络正常，Foxmail设置也正确。那么究竟是“何方妖怪”在暗中捣鬼呢？甭急，咱先请Regmon帮忙查出“真凶”。

执行Regmon程序后，单击工具栏的“选项”→“过滤器/加亮区”（或按组合快捷键Ctrl+L），调出它的过滤器，在“包含”框中填入“foxmail”后确定退出。

执行Foxmail，单击其界面工具栏的“发送”按钮，注意观察Regmon的变化。两次单击“发送”按钮后，咦，怎么出现了个好像与Foxmail不相干的叫做Mcshield.exe的东东（**如图1**），其值为C:\Program Files\Foxmail\FoxInfo.log。双击该项即可打开其在注册表中相应的位置，其主键是与McAfee VirusScan有关的项。搜索文件FoxInfo.log，原来它是Foxmail接收发送邮件的日志文件。打开该文件，发现记录着刚才发送邮件失败的有关信息。再搜索可执行文件Mcshield.exe，原来它是McAfee VirusScan安装目录下用于监视邮件发送的程序。种种迹象表明Foxmail不能发信与McAfee VirusScan有关系。

执行McAfee VirusScan Console（笔者使用McAfee VirusScan Enterprise 8.0），双击其程序界面任务栏的Access Protection，在弹出的窗口中，取消Ports to Block选项中的第一项Prevent mass mailing worms from sending mail前的√，呵呵，Foxmail终于可以发信了！

对于“菜鸟”而言，解决一些电脑问题经常可以说是“狗咬乌龟——无从下口”，而像Regmon之类的系统监视软件就能做到明察秋毫，洞悉一切。借助它，我们可顺藤摸瓜，轻而易举地找出“幕后黑手”。看来，Regmon真不愧是“菜鸟”的好帮手。


图1

试用办公备

当书法家其实很简单——轻松实现文字的书法效果

■天津 戴洪玲

想过自己也能成为一名书法家吗？想在文档中加入独具个性的书法签名吗？只要借助一款名为Ougishi的免费小软件（下载地址：http://www.hanzify.org/?Go=Show::List&ID=6699），这些都会变为现实。

一、我就是“名家”

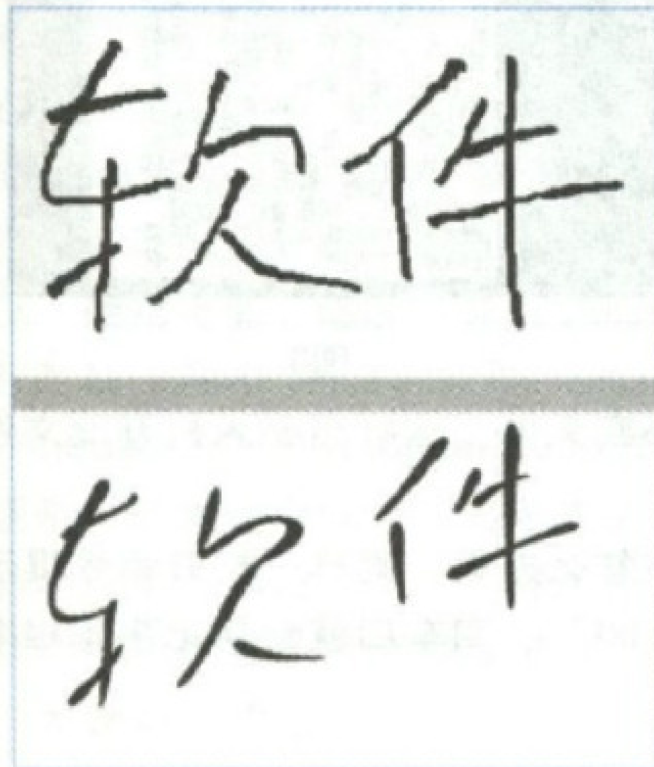


图1

执行Ougishi，会出现名为“书写窗口A”和“书写窗口B”两个书写窗口，利用鼠标（变成一支毛笔的形状）即可在任一窗口中输入文字（不支持利用键盘输入文字，这不能不说是一个遗憾）。为了输入方便，可从“选项”菜单打开“网格线”。例如输入“软件”两字，然后单击“字体”菜单，里面有行书、草书、假名、假名连绵、王羲之、怀素、苏轼、黄庭坚、宋徽宗、连绵草、八大山人、刘墉、最澄、道风、良宽等多种风格，我们选择“苏轼”，对比一下字体设置前后的效果（**如图1**），是不是有一种我就是“名家”的感觉。

利用两个书写窗口我们可对比背景、文字颜色不同时的效果。选择“编辑”→“复制数据”→“A→B”菜单，弹出一个“复制数据”窗口，将其中的选项全部选中，单击“设置”即可实现复制。

二、设置书法的个性效果

改变文字和背景色彩：单击“色彩”菜单，弹出“书写窗口设置”窗口（**如图2**），选中“单色”按钮，然后分别选中“单色”下的“设置”和“用纸色”下的“设置”，调节“更改颜色”中的滑动条即可设置文字和背景的颜色。

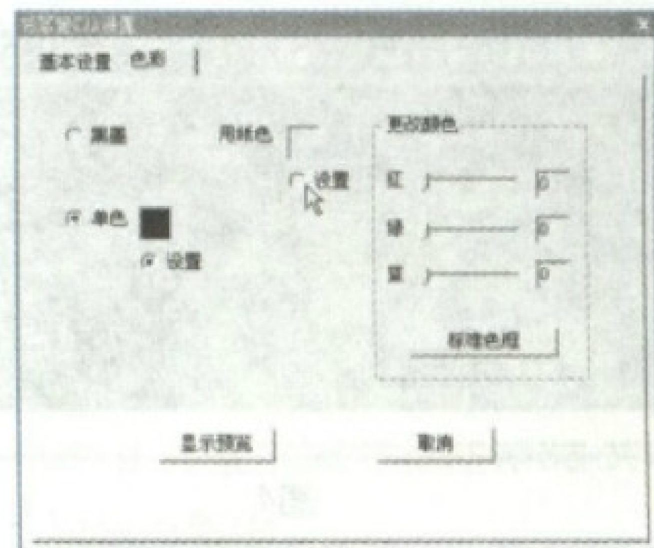


图2

调整书法效果：如果对最初的书法效果不大满意，我们还可进行手工调整。在书写窗口的右边，可设置草书、笔脉、轻笔、连绵、宽度、抑扬、飞白等效果，直接拖动滑动条，即可改变相应的参数，可实时预览变换后的文字效果，单击“变换”按钮可使设置生效。单击“清除”按钮可把窗口内的文字清除。

Ougishi没有提供撤消功能，但我们可通过“编辑”→“临时保存数据”→“保存”菜单来暂保当前任务，通过“编辑”→“临时保存数据”→“读取”来恢复。

三、书法的保存和输出

书法效果调整好后，单击菜单“文件”→“另存为”菜单可将其保存成*.wdf格式的文件，用来下次编辑；单击“文件”→“输出”，可把书法导出为.bmp、.png、.jpg甚至.swf等格式的文件，以便在其他文档中使用，如插入Word文档中做个独具个性的书法签名；单击“文件”→“打印”，可把我们的作品打印出来办个书法展览，以假乱真。另外，单击“编辑”→“剪贴板”→“发送”可将其复制进剪贴板，可作为图像直接粘贴到其他文档中。

“密”住你的秘密

■辽宁 QS

相信大家在工作、学习中经常会碰到这样的问题：在单位，几个同事共用一台计算机，自己有一些重要文件怕被同事无意发现，自己下载的一些图片、电影不想让别人看到，安装的一些游戏不想让领导发现，工作中的重要数据、文献，不想让其他人随便翻阅……怎样才能更好地解决这些问题呢？用第三方加密软件给文件加密，往往是“此地无银三百两”，明摆着让人破解。试试用NTFS数据流加密吧，不需任何第三方程序，而且快速、安全。

先要确保你的操作系统是Windows 2000/XP/2003操作系统，如果你仍然在用老掉牙的Win98，那就赶快升级吧！其次，要确保你个人机密文件所在的磁盘分区为NTFS格式，如果你用的是FAT32，那么，可使用“convert <盘符:> /FS:NTFS”命令进行转换。好了，满足以上两个条件后，我们开工了。

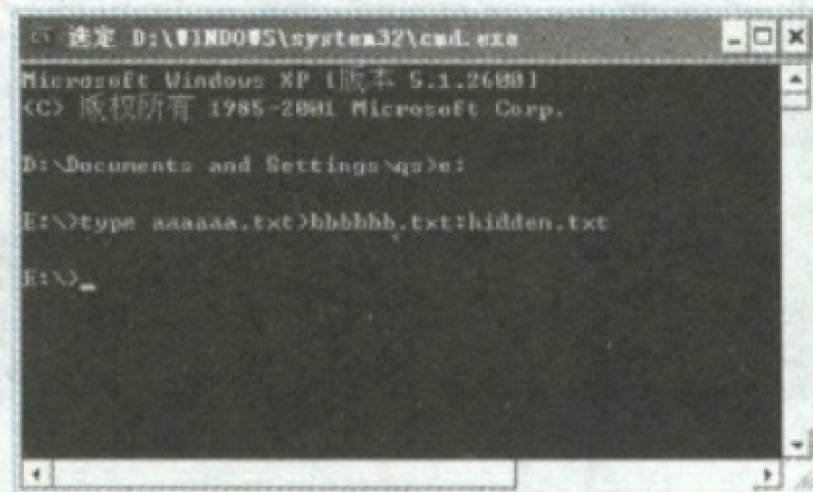


图1

一、“密”住你的文档

以TXT文本文件为例加以说明。

在“运行”对话框中输入“CMD”，回车后打开命令提示符窗口。用“CD”命令进入到“AAAAAA.txt”文件所在的目录中。

在命令提示符后输入：“type AAAAAA.txt>BBBBBB.txt:hidden.txt”命令，**如图1**所示。意思是将“AAAAAA.txt”文件加

密成“BBBBBB.txt”。回车后命令行窗口不会提示任何信息，没有关系，我们实际上已完成了文件的加密工作。关闭命令行窗口即可。

打开资源管理器，定位到“AAAAAA.txt”所在的目录，这时你会发现，该目录中生成了一个新的名为“BBBBBB.txt”的文件，这就是我们加密后的文件。将原文件“AAAAAA.txt”删除掉，只保留加密后的“BBBBBB.txt”文件即可。

现在让我们双击打开“BBBBBB.txt”，里面空空的一个字都没有。再在其上点右键，选择“属性”看看，文件大小是“0kB”，**如图2**所示。呵呵，你想呀，0kB的文件谁能想到其中藏有天大的秘密！

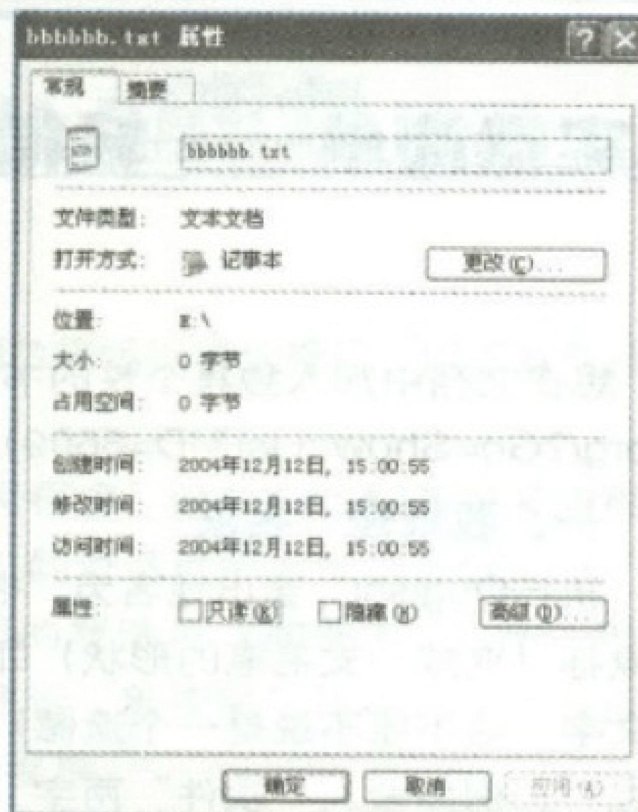


图2

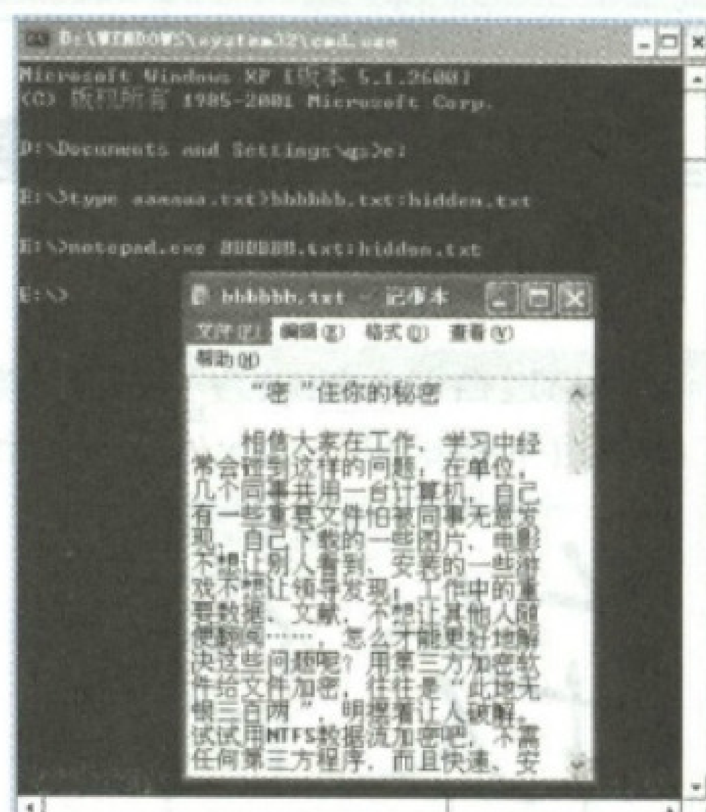


图3

为了把个人秘密文件伪装得更像，我们接着在这个文件中随便输入一些无关紧要的东东，保存一下。放心，这种写入是不会影响到你真正的秘密文件。这样当别人打开此文件后看到的只是这些无关紧要的东东，从而不会怀疑或删除这个“0kB”的文件了。

现在我们已把非法用户关在了秘密的大门之外，那么，当我们自己需要查阅秘密文件时该怎么办呢？同样，打开命令提示符窗口，用CD命令进入到秘密文件所在的目录，然后键入“notepad.exe BBBBBB.txt:hidden.txt”，回车后就会用记事本程序打开你真正的秘密文件，**如图3**所示。现在你可按通常方法编辑查看秘密文件了。

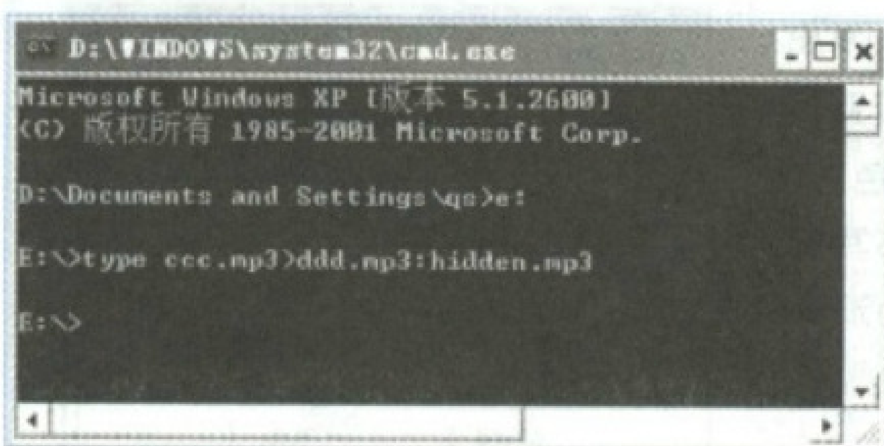


图4

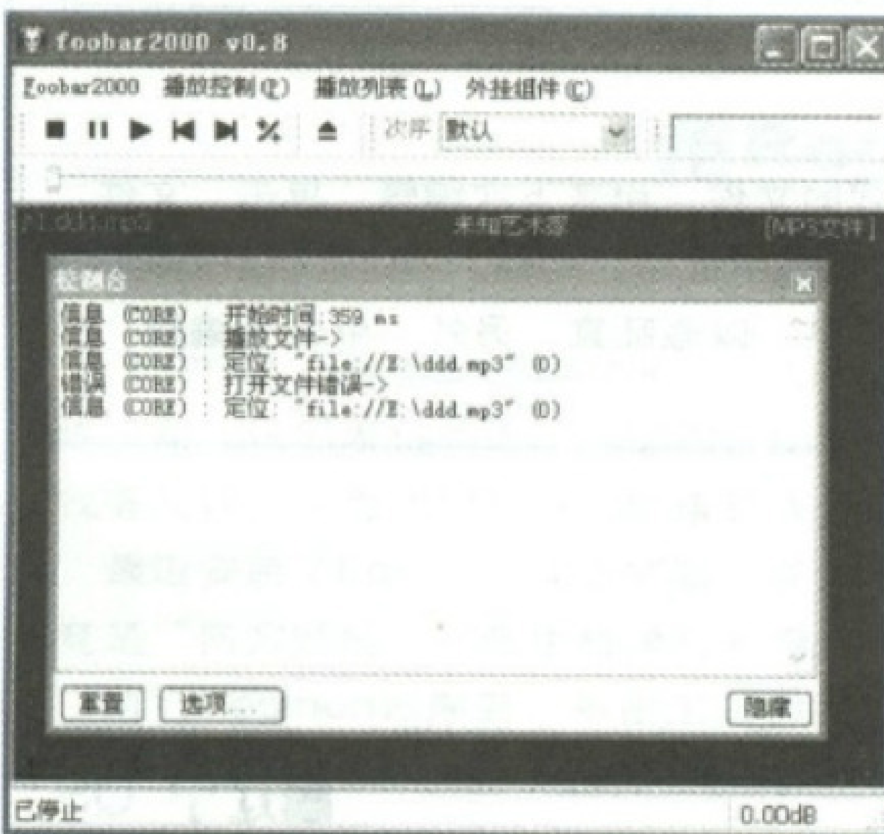


图5

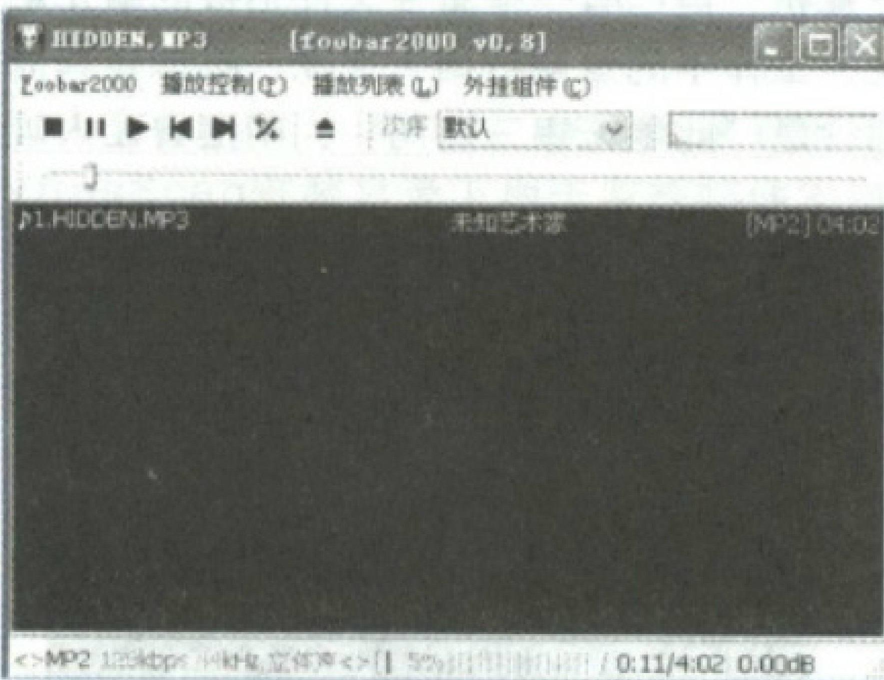


图6

二、“密”住你的音影

以MP3音乐文件为例。

在“运行”对话框中输入“CMD”，回车后打开命令提示符窗口。用“CD”命令进入到“CCC.MP3”文件所在的目录中。

在命令提示符后输入：“type CCC.MP3>DDD.MP3:hidden.MP3”命令，**如图4**所示。意思是将“CCC.MP3”文件加密成“DDD.MP3”。回车后即完成了加密工作，关闭命令行窗口即可。

打开资源管理器，定位到“CCC.MP3”所在的目录，这时你会发现，该目录中生成了一个新的名为“DDD.MP3”的文件，这就是我们加密后的音乐文件。将原文件“CCC.MP3”删除掉，只保留加密后的“DDD.MP3”文件即可。

现在双击打开“DDD.MP3”试试，这时会弹出一个出错无法播放的对话框，**如图5**所示。再在其上点右键，选择“属性”看看，文件大小仍然是“0kB”。

现在不清楚原理的用户已无法打开我们的影音文件了。当我们自己需要欣赏时，打开命令提示符窗口，用CD命令进入到秘密文件所在的目录，然后键入“C:\Progra~1\foobar2000\foobar2000.exe DDD.MP3:HIDDEN.MP3”，回车后就会用Foobar 2000程序打开隐藏的影音文件进行正常播放了，不过这时在Foobar 2000播放器中显示的并不是“DDD.MP3”，而是“HIDDEN.MP3”，**如图6**所示。这也正是我们能隐藏秘密的关键所在。

小提示：“C:\Progra~1\foobar2000\foobar2000.exe”是“Foobar 2000”播放器所在的路径，你可替换为你所喜欢的播放器如Winamp所在的路径。

三、“密”住你的程序

以笔者近期玩的牛牛历险记“nnlxj.exe”为例。

在“运行”对话框中输入“CMD”，回车后打开命令提示符窗口。用“CD”命令进入到游戏“nnlxj.exe”文件所在的目录中。

在命令提示符后输入：“copy nnlxj.exe AAA.JPG nnlxj.exe”命令，其中“AAA.JPG”是一个正常的图片文件，这条COPY命令的意思是将“nnlxj.exe”文件以“AAA.JPG”图片文件为宿主，加密生成新的NTFS数据流文件“nnlxj.exe”。回车后即完成了加密工作，关闭命令行窗口即可。

将原来的nnlxj.exe删除。当自己需要执行程序时，打开命令行窗口，进入到宿主图片所在的目录，键入“start AAA.JPG:nnlxj.exe”命令即可启动程序。该方法可是独门大法哟，常被“黑客”大哥用来隐藏木马，这样可躲过所有的杀毒程序的“仇”杀，从而让“马”儿尽情为你服务，不过，别干坏事哟！

小提示：该方法仅适用于Windows 2000 Server操作系统，要在Windows XP/2003操作系统中实现，可下载“NTFS Streams Info”（下载地址http://www.ttdown.com/SoftView/SoftView_25176.html），然后在图形界面中来完成加密，调用方法则是一样的。有兴趣的朋友自行搜索下载吧！

网易相册轻松用

■山东 ZT

任何拥有网易通行证的用户都可免费拥有一个不限容量的网易相册，虽然网易相册的上传速度较快，但遗憾的是一次只能上传一张照片，效率实在低下。怎样才能充分利用好网易相册的海量空间呢？对了，可给网易相册请位“大管家”，这位管家的大名就是“网易相册上传（下载）专家”（下载地址：http://aicosoft.3322.org/CHN/update.html），它支持多线程上传、下载图片，即使你有海量的照片，也可一次性上传完成。

使用之前，笔者首先要说明一句，这款软件支持换肤，并且默认使用XP风格的皮肤，虽然好看，但在已打SP2补丁的Windows XP和Windows 2003操作系统中会出现Bug，具体表现是，如果启用皮肤，会无法正常添加图片。解决的方法是，依次点击“编辑”→“外观选择”→“标准界面”取消皮肤设置，软件的功能就会恢复正常。OK，下面我们就来看看这位“大管家”的效力吧！

如果你还未注册网易通行证，可到http://reg.163.com/页面去免费申请一个，然后按照页面提示就可开通网易相册了，具体步骤笔者不再多说。如果你已有了网易通行证，就请继续浏览下文吧！

一、登录相册

图1就是这位管家的“芳容”，在“用户名”和“密码”中输入该填的内容，单击“登录”，片刻就会登录成功。如果是私人使用的电脑，可复选“记住”，这样可省去每次输入密码的烦琐。



图1

二、新建相册目录

网易相册不支持在根目录下保存图片，因此我们必须建立若干分类目录，然后才能上传照片。单击工具栏上的“新建相册”按钮，打开“新建目录”对话框，**如图2**，输入“文件夹名称”以及“文件夹描述”，然后还需要设置文件夹权限，

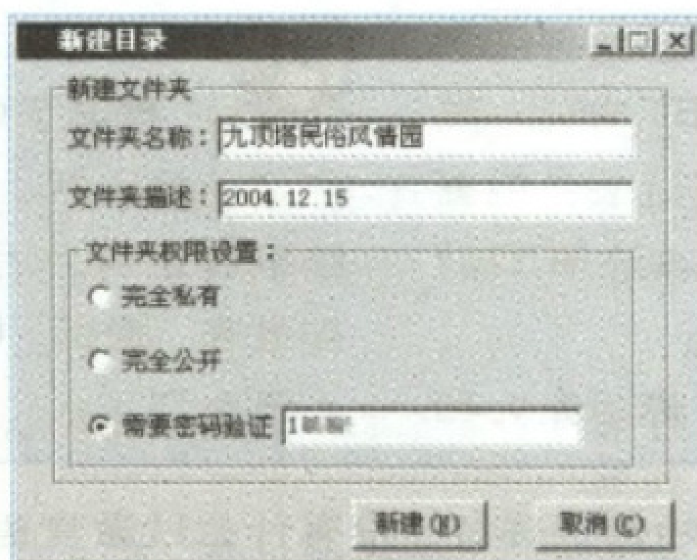


图2

“完全私有”表示不允许除自己外的任何人查看，“完全公开”表示允许任何人查看相片，“需要密码验证”则属于半公开，只允许知道验证密码的人查看相册，按照需要选择后，单击“新建”就可创建目录了。

三、上传照片

首先在“相册”下拉列表中选择图片上传目录，然后单击“选择图片”按钮选择要上传的照片，另外单击工具栏上的“添加目录”按钮还可一次性添加整个文件夹里的全部图片。注意哦，软件支持多线程上传，但默认线程数只有两个，该设置只适合图片总体积小于300kB的情况，如果要一次上传大量图片，请参照你的网络状况，酌情多开几个线程，可大大提高上传效率。

也许有朋友会问了，我用Web方式上传照片时，每张照片都可输入文字描述，为什么这里没有了呢？呵呵，别急，在列表中选择要添加描述的图片，再单击“编辑描述”就可输入文字描述了。

四、相册的管理

时间长了，自然需要下载或删除一些照片，其实这款小软件不仅是位上传专家，在相册管理方面也颇有特色呢！

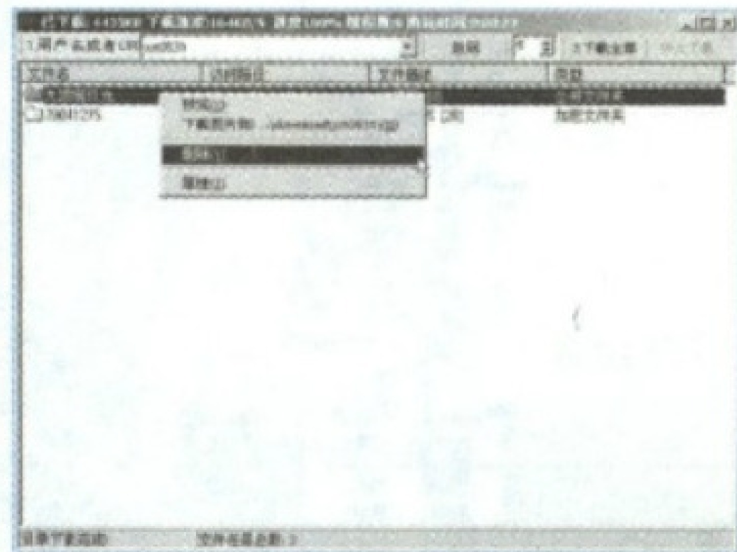


图3

单击“下载相册”，会出现**如图3**所示的窗口，在目录名上单击右键，选择“删除”即可删除整个目录，注意这里的删除是不可恢复的，请务必谨慎操作。当然，更多时候你只是想下载或删除个别照片，用鼠标左键双击目录名，再单击“下载全部”就可一次下载该目录下的所有图片了。另外，通过图片的右键菜单，你还可预览、删除或者下载单张图片，操作非常简单，笔者就不再赘言了。注意哦，软件的默认下载目录位于软件安装目录下的“download\用户名”文件夹中，下载完成后别找不到啊。

最后，笔者还有一个小技巧要交待一下。大家知道，很多论坛都不支持上传图片，如果想在论坛里贴图，就必须输入图片链接。网易相册里的每张图片都有一个HTTP协议的下载链接，选择图片右键菜单里的“属性”命令，会看到该图片的“文件路径”，**如图4**，把它复制下来粘贴到帖子里，就可在论坛里发图了。另外，如果有朋友想要这张照片，可把这个下载地址发给他，对方用FlashGet之类的下载软件就可下载图片，非常方便。



图4

一句话技巧

如今泡论坛的人很少有只用一个ID的，不过目前大部分论坛都无法同时登录多个ID，解决的办法很简单，只要用两个不同的浏览器比如IE、Maxthon分别登录就可以了，QQ自带的TT也可以，甚至RealPlayer也行（在主界面点击“视图（View）”→“Real导航（Real Guide）”，点击Real Guide窗口“关闭”按钮旁的圆形小按钮，把浏览器窗口从播放界面分离出来就是一个浏览器了）。特别说明：这个方法对用IP地址来判断是否为多重登录的论坛无效。

湖北 庄哲耕

猫扑传说中的最强ID！

■北京 ACJ

编者按： 要不是可爱的冰河赏给我50万mp，小编在猫扑快要混不下去了。现在的我出手还算阔绰，随便给个千儿八百的不成问题：）由于经常混迹于猫扑，所以小编对猫扑的历史有一定了解，于是利用工作之便联系上了传说中的最强ID和一位充满争议的新生代女宾，他们是谁呢？

1997年猫扑成立的时候，相信所有的人都不会想到今后的它如此充满争议而又有如此大的号召力。在那个网站和BBS都很稀缺的年代，定位于TV GAME的猫扑一经推出就已经注定它将引领时尚潮流。大量的游戏玩家、音乐达人、游戏制作人、资深编辑等因为对游戏的热爱开始加入猫扑，而他们也享受了一段真正的美好时光：无私的帮助，友好的气氛，充盈的资源……

当大量的新人开始加入后，情况开始发生变化。mp产生了，各种规章制度形成了，从TV GAME到PC GAME，再到有更多受众的BT文化，猫扑不断地变化着。在这个过程中，有些老人带着些许失落逐渐远去，但更多的新人满脸兴奋地涌了进来，如今的猫扑已是拥有800万左右注册ID的青少年社区，新人已成为猫扑的中坚力量。

曾经听一个笑话说，要想成为猫扑管理员十分简单，只要你"先去和拖把有一腿，然后再跑去和大熊有一腿，最后再去向盘子哭诉"。虽然是笑话，但却让我牢牢记住了这3个人。虽然联系不上拖把和盘子，但小编终于和大熊"有了一腿"。



和猫扑工作人员聊天的时候她给我说了件事，为了增加某个频道中活动的人气，她请大熊来发了个帖子，结果真正因为活动回帖的不多，大部分小猫进来"瞻仰"ID了：）由此可见大熊的人气之高了！

大众软件 你当时是怎么进入猫扑的，能说说当时猫扑的整体氛围吗？

大熊 汗～果然还是这些老问题。我是在搜索游戏金手指时发现猫扑的，当时的网站和个人主页非常少，游戏类的资源更是凤毛麟角，所以发现后就经常来看看，慢慢就喜欢上了。当时的整体氛围非常好，因为那时的上网条件决定了用户群的整体素质，很多人都是游戏界或其他行业的精英，这也造就了猫扑成为当时游戏界的精英论坛。开始的时候猫扑根本不需要对用户管理，那时候也没mp这个东西，大家虽然经常因为游戏派系的不同争吵，但都吵得很理智，没有什么过激言语，吵过后也都还是朋友。

大众软件： 我看过一些你在流行语等版面的发言，你现在回头来看这段岁月有些什么感触呢？

大熊： 那段时间是到现在为止猫扑最健康快速发展的时期，大量有素质的新人涌入，猫扑话题全方位的开放，mp制度的产生，各种网络词汇的诞生，使猫扑成了网络的先锋。那段时期差不多所有中国游戏公司和各网络行业中的人都混猫扑，还出现过专业资深游戏制作人对游戏的探讨等帖子。

大众软件： 能够成为猫扑老人算是上网比较早的达人了，能说说你熟悉的猫扑老人以及近况吗？

大熊： 当时整个上海UBI的都在猫扑混，包括游戏界老大级人物叶X等，他还是拖把的好朋友，资深编辑如软体动物等最近才很少看见。

其他的就更多，不一一列举了。现在大部分很少联系了，有的还联系，他们大部分这几年都有很大的发展。而且，很多原来在猫扑玩的新人和学生，现在很多也变成了各行业的精英，特别是IT界的。可以说最早的那批用户，现在大部分都在IT界，而且都做得很好。

大众软件：后来上猫扑的新人越来越多，这是导致不少老人离去的主要原因吗？

大熊：新老观念的冲突是导致某些人离开的一部分原因，当然还有其他的原因，比如工作原因不能接触网络了，生活太忙没时间了，心态改变了不喜欢等等。离开的一部分自己开了论坛，而且做得非常出色，更多的是加入了其他论坛，然后成为其他论坛的主力，特别是游戏论坛。

大众软件：听说这次猫扑组团去了雅典，其中有你和啊呀娃娃，能说说你眼中的她吗？

大熊：在以前没什么看法，因为没接触过，最多的是看到她和别人吵架，而为了论坛的活跃度和吵架的精彩以及平衡，我经常站在她的对立面，因为帮她吵架的人太多，哈哈。在去雅典的一路上，算是近距离的真实接触，感觉和网络上完全不同。现实中的她性格很好，算是个非常活泼的女孩子，对生活充满阳光的想法，也非常乐观，是个好孩子。

网络中的大熊并不是很健谈，但字里行间透露出一种稳重的气质，这和笔者脑海中的形象有不少差距：）当问到如今从事的工作时，大熊保持了低调，不过笔者从各方面旁敲侧击后还是找到了蛛丝马迹：大熊在生活中也很有名气，他接受过电视台的采访。说到已经深入到我们生活各方面的网络，大熊坦诚网络已经成为生活中不可或缺的一部分，很多现实中的朋友都通过网络来认识的，不过"网络毕竟只是网络，很多时候代替不了现实中的很多东西。比如有些时候，网络中的千言万语也敌不过现实中轻轻的一个拥抱"……

在大熊眼中是好孩子的啊呀娃娃到底怎么样呢？是不是如传说中那样，比她漂亮的没她聪明，比她聪明的没她漂亮？后来小编了解到她原来还是"天涯十大美女"之一，这让笔者颇有压力。不过身为"资深小编"，笔者正努力地看淡这些浮云……



在啊呀娃娃刚开始泡论坛时，就有人告诉她，要想出名，要么被人骂，要么会骂人。但现实的情况是"美女＋才女"的组合才最受人关注！

大众软件：你应该认识大熊，能说说他吗？

啊呀娃娃：大熊啊，很好啊，有幽默感而且很关心人，虽然臭屁不过还是蛮有内涵的……

大众软件：能说说你是如何知道猫扑的吗？为何当初取名"啊呀娃娃"而不是"阿雅娃娃"这样更优雅的名字呢？

啊呀娃娃：那还是2001年底，我在校友录看见了"手机掉马桶"的帖子，于是后来千辛万苦、顺藤摸瓜来到猫扑。因为我平时比较爱说话，所以在取名的时候就加上了口字旁。

大众软件：嗯，很好，那你对如今的猫扑怎么看？

啊呀娃娃：我来猫扑三年了，相当喜欢这个人性化的地方，最喜欢它本身不断完善的精神，尽管或许很多人不这么认为。

大众软件：我知道你喜欢写文章，从小就喜欢吗？

啊呀娃娃：我小时候就喜欢写东西啊，最得意的事情就是7岁发表散文诗了。最遗憾的是高中学的是理科，只得弃文从理，而大学的专业是法律，当时经常跑到网吧去写文字。还记得当时的网吧嘈杂昏暗，有人用耳麦吵架，有人和网友视频聊天，有人昏天黑地打游戏，我觉得这样的环境最适合写柔情蜜意的东西了。现在我一般写爱情随笔，偶尔写写小说。

大众软件：呵呵，如传说中重庆女孩般有个性。不介意说说你现在的情况吧？

啊呀娃娃：我现在还在重庆读书。不过大四嘛，学校管得不紧，就在上海一家公司做广告文案的实习工作了。开始有点不适应，现在情况慢慢好转了，万事开头难嘛。

大众软件：我知道你在天涯很有名气，虽然有人说你是十大美女之一，不过也有人说你"眼睛小、鼻子塌、嘴巴大、扁平脸、没气质、文章中学生水准"，有没有什么辩驳想通过我们传达的？

啊呀娃娃：这些都是浮云，没什么好说的。不过当时我反击了，因为我的一些图片被人COSPLAY成"猥琐男"，这让我不能接受。后来发现对方光脚不怕穿鞋的，于是我偃旗息鼓。想想也是，快奔30的人了，还用在网上计较什么？

大众软件：嗯，我比你年轻，快奔25了。这次猫扑组织去雅典，有什么印象深刻的事说来听听。

啊呀娃娃：当时猫扑上发了一个征集帖，征集会写文章、会摄影和有BT思维的Mopper代表猫扑去希腊采风。这三项都是我的拿手好戏啊，所以在报名的几天后猫扑市场部人员就通知我去办护照。在雅典印象最深的是中国男篮对新西兰那一场比赛，我们一直都声嘶力竭地呐喊，姚明一人独得了38分。当时旁边坐着一位新西兰老太太，她每看见自己的队伍输一个球就大叫一声"OH，SHIT！"这样的胜利让我觉得很过瘾。当然还有爱琴海，那水真是蓝啊……

啊呀娃娃确实很有争议：笔者采访啊呀娃娃的消息在编辑部传开后，立即遭到各部门同事的口诛笔伐。这使我很惊讶，因为在笔者和她的交流过程中，她的直率、敢说敢做给我留下了深刻印象。大熊说她有比较多的网络性格，而她说，"我就是我，我要尽情享受生活！"。





给你"无线"个理由

■四川 一居

编者按： 如果说你没有搭建无线局域网是因为"性价比"以及"速度"等方面的原因，我想现在已没有必要。在这个追求自由的时代，"无线"已不再是一种技术，而是一种生活态度！

格鲁夫说过"连接线向来是电脑应用的天敌"，面对网线的束缚我们已经忍耐太久，相比有线网，无线网将让我们更自由自在！很多人以为为了自由，需要付出很大的代价，但一名优秀的"巴蜀青年"小菜很清楚地告诉我们："Freedom is handy"！原因很简单，到2004年最后一场雪之前，无线硬件产品的价格就一直在降。

一、先给个理由

小菜家有4台电脑，两台台式机：一台"奔四"、一台"毒龙"；两台笔记本：一台老爸用的"康柏N600C"、一台自己随身带的手写小笔记本"东芝 libretto"，它们共同的特点就是都没有无线网卡。尽管之前整个房间布满了网线，但一家人也算是习以为常了，只是偶尔小菜会为不能躺在床上玩游戏或上网抱怨几句。

俗话说："旧的不去，新的不来"。近段时间准备搬入新家的小菜已开始为局域网的布局筹划开了，"再不能像以前的蜘蛛网似的布局那般错综复杂了。"他心中默念道，"而且还要和楼上楼下的邻居共享资源，玩游戏呢！"。如此看来，除了组建无线局域网别无它途，但自己对无线硬件产品并不是很熟悉，而且家里其他人会同意这个可能会很"庞大的预算"吗？

庞大的802.11家族

无线网络分3支：无线城域网（WMAN）、无线局域网（WLAN）和无线个域网（WPAN）。无线城域网自不必说，无线个域网却是在便携式技术产品的发展和应用需求迅速增长的基础上诞生的，一句话，它为便携式产品服务，看完图1相信我们就会有所了解。下面我们将会讲到的是WLAN。

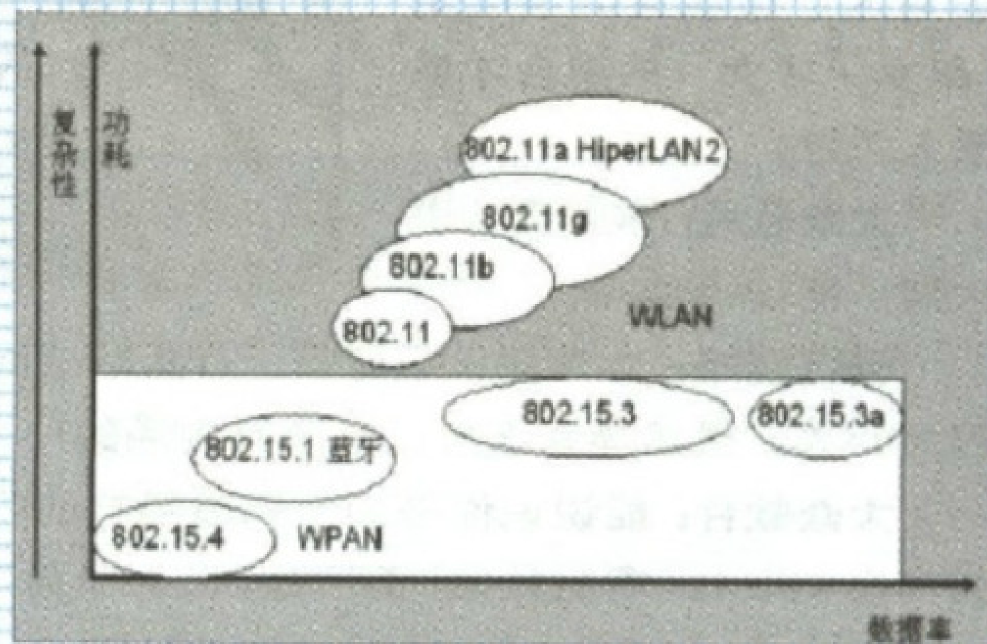


图1

有人说"三流的企业卖产品、二流的企业卖技术，一流的企业卖标准"，此言不谬。标准不仅值钱而且很重要，不然我国政府也不会花大力气支持TD-SCDMA了。相信这至少是IEEE（美国电气和电子工程师协会）制定了众多的无线局域网协议的部分原因。

为解决无线网络设备互连，IEEE于1997年6月制定并发布了第一个无线局域网标准：802.11。这个最高传输速率只有2Mbps的标准迅速被它的小弟802.11b替代，802.11b标准也就是如今被炒得火热的WIFI，它的标准传输速率为11Mbps。紧接着802.11g被推出，它是802.11b的继任者，其数据传输速率已达到54Mbps。市面上的主流无线硬件产品大多采用802.11b。

为了改进802.11，IEEE还推出了802.11a，虽然它传输速度快，但无法与802.11b/g兼容，所以很难见到采用它作为标准的产品。

小菜迅速地开始上网查询起无线局域网的相关知识来，尽管摸清楚了各个概念，但他又开始为采用什么产品琢磨开了。"既然802.11g比802.11b快，为什么没有多少人用呢？"小菜很纳闷。

我们知道目前WLAN主要有11Mbps（802.11b）、22Mbps（802.

11b+)、54Mbps (802.11g)、108Mbps(802.11g+)等几个传输标准，但这都是它们理论上的最大传输速度，而实际传输速度肯定远远达不到。例如11Mbps的802.11b标准其有效传输速度一般在4Mbps左右(峰值速度6Mbps)，换算成实际速度就是500～750kB/秒(1MB=8Mbps，同理1kB=8kbps)。而22Mbps的802.11b+标准其有效传输速度一般在8Mbps左右，换算成实际速度就是1MB/秒；802.11g能够做到最大将近20Mbps可用传输速率，换算成实际速度就是2.5MB/秒左右。其它速度以此类推，目前传输速率最快的无线产品，其有效传输速率最高可达60Mbps左右。

"802.11b的速度是不是慢了点？"小菜自言自语，不过想到目前宽带网络的实际提供速度也仅在1～2Mbps左右，小菜也就放心了：尽管从长远考虑，802.11g替代802.11b是大势所趋，但目前802.11b的速度已能完全满足现在宽带应用的需求。

小菜暗地里为自己算了笔帐，目前廉价的入门级802.11b网卡已降到百元以内，而802.11g的入门级廉价产品仍需150～300元左右(图2)。



图2

这只是网卡的价格，如果要组成灵活的全性能的802.11g网络，在网关的配备上802.11g的无线宽带路由器和无线接入点也是标配，其价格比起同档802.11b的无线宽带路由器和无线接入点贵一些。总体来说，如果采用802.11g产品会比802.11b贵上300元以上！

二、组网方式

虽然已经决定买采用802.11b标准的产品，但小菜对局域网的搭建方式依然很迷惑。无线网络设备和有线网络设备一样，有无线网卡、无线AP，还有无线路由器，但里边的门道实在太多。

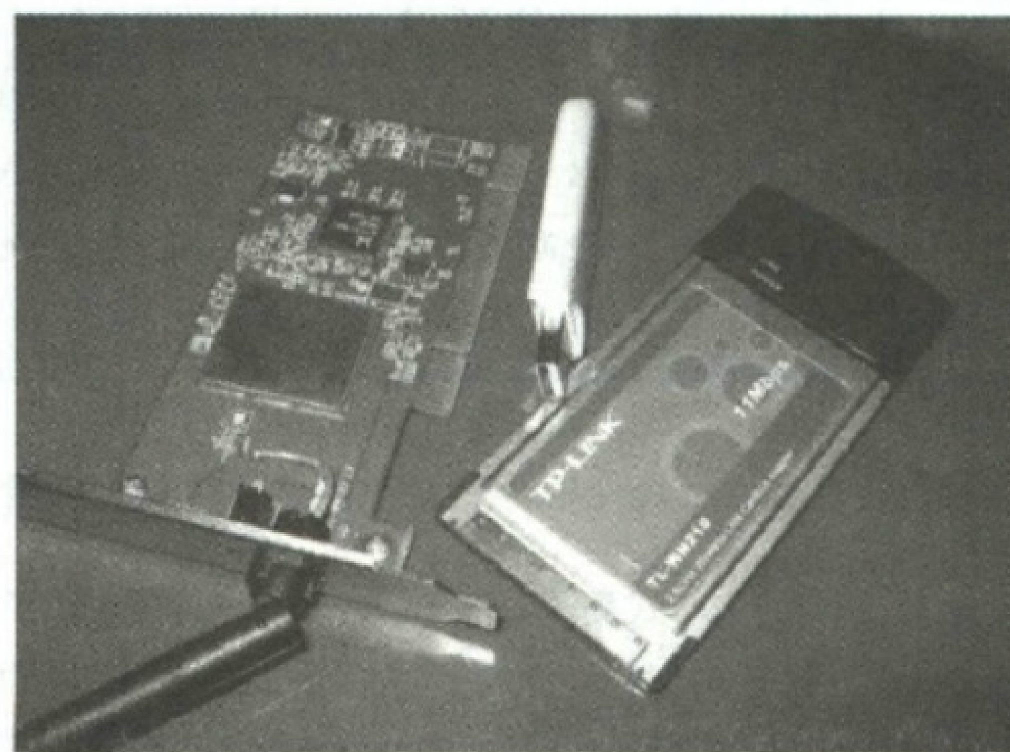


图3

就拿无线网卡来说吧，其接口类型就有3种：PCMCIA无线网卡、PCI无线网卡和USB无线网卡(图3)。PCMCIA无线网卡仅适用于笔记本电脑，支持热插拔；PCI无线网卡适用于普通的台式计算机使用；USB接口无线网卡适用于笔记本和台式机，支持热插拔，其适用面很广。

无线AP又称AP接入点(Access Point，无线局域网收发器)，它好比有线网络的HUB，是无线网络的核心(图4)。无线AP是计算机用户进入有线以太网骨干的接入点，可以简便地放置在桌上或安装在墙壁上，其在开放空间最大覆盖范围可达300米或更高，其无线传输速率为11～108Mbps。无线AP一般没有内置路由功能，它只能起到单纯的连接作用，其更适合于同内置有路由功能的ADSL、CM(Cable Modem)等设备一起使用。

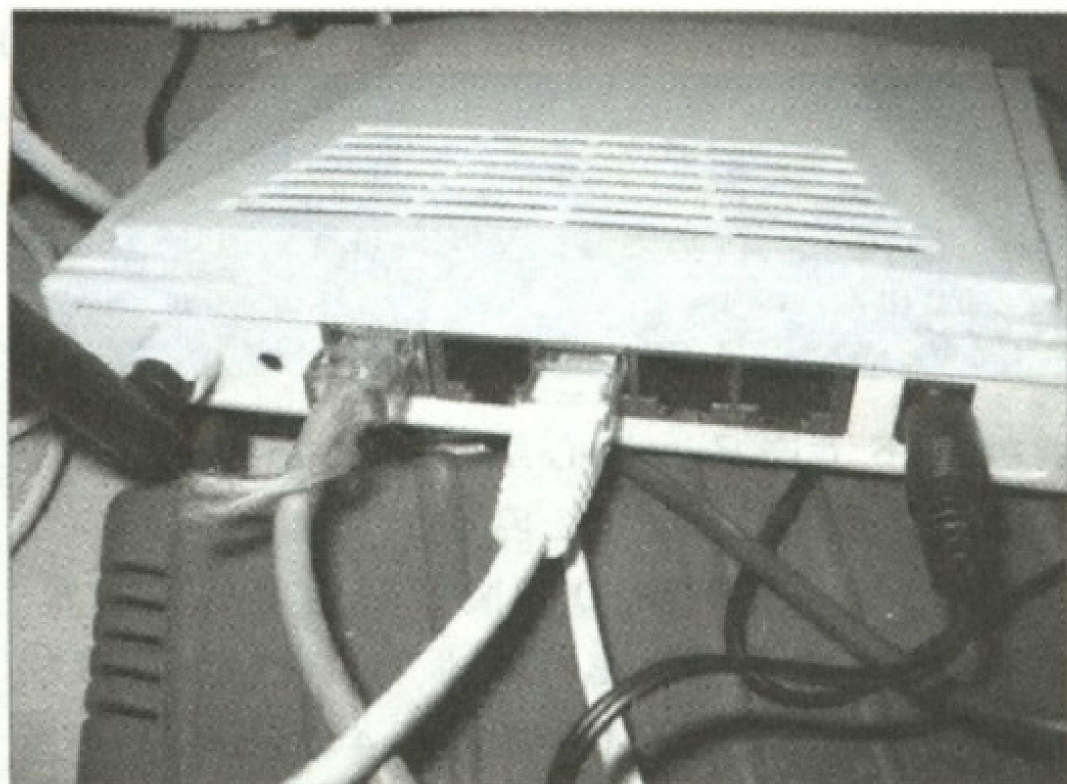
图4

无线宽带路由器(Wireless Router)则是带了路由功能的AP，其内置有简单的路由软件，可以存储用户名和密码拨号上网(图5)。绝大多数无线宽带路由器都包括一个4口的交换机，可以当作有线宽带路由器使用。

上面介绍的只是搭建网络的硬件设备，如何搭建还是问题：是搭建对等网络呢，还是HUB接入式网络？所谓无线对等网络是指不需要购买无线AP或无线路由器，采用无线网卡+无线网卡来组成局域网，并用一台电脑作为主机，采用代理服务器共享上网，这是一种方便的连接方式，理论上最多可连接256台电脑。而HUB接入式网络则采用无线AP或无线路由器组建星型结构的无线局域网。AP接入点相当于有线网络中的集线器，AP接入点可以连接周边的无线网卡，形成星型网络结构。



图5


图6

小菜了解到这些情况后，分析了自己家里的情况：上网的ADSL Modem没有路由功能。那只能买一款带路由的无线宽带路由器了，而且无线宽带路由器还可以作为有线宽带路由器使用(图6)。

对于内置路由功能的以太网接口的ADSL、CM、电力猫，可打开其路由功能后，用一款普通无线AP来实现无主机无线共享上网。对于局域网接入或没内置路由功能的以太网接口的CM（Cable Modem）、电力猫，则需购买一款带路由的无线宽带路由器。这样，通过无线宽带路由器的路由功能，也可很轻松地实现无主机无线共享上网。

三、产品挑选

既然组网方式都搞清楚了，接下来就是了解硬件行情了。在溜达了各大电脑城，遍访了各大硬件网站后，腰包干瘪的小菜终于下定决心：就买价格较便宜的TP-LINK的11Mbps产品TL-WR245、TL-WN210和TL-WN250。连路费在内总共花费不到500元的价格让小菜非常满意，不仅自己，相信多数电脑用户的经济能力都完全能承受。

●无线网卡

其中较具代表性的IEEE 802.11b产品如下。

产品名称	接口类型	参考价格
TL-WN210	PCMCIA接口	95元
TL-WN250	PCI接口	95元
TL-WN220M	USB接口	170元
AboCom WP2000/WB2000	PCMCIA或PCI接口	110元

其它还有清华同方TFW1000系列等。较具代表性的IEEE 802.11g产品有TP-LINK TL-WN510G（PCMCIA接口，160元）、TL-WN550G（PCI接口，165元）等。

●无线AP

无线AP逐渐在被价格差不多的无线宽带路由器取代，而且无线AP的价格相比无线宽带路由器已无明显优势。

产品名称	传输速率	接口类型	参考价格
TL-WA200	11Mbps	RJ45接口	280元
清华同方TFW2000	11Mbps	RJ45/USB双接口	340元
D-Link DWL-1000AP	11Mbps	RJ45接口	360元

●无线宽带路由器

无线宽带路由器是目前无线接入点产品的主流，常见的无线宽带路由器产品如下。

产品名称	传输速率	参考价格
TL-WR245	11Mbps	290元
TL-WR541G	54Mbps	340元
TL-WR641G	108Mbps	450元
AboCom WR104K	11Mbps	310元
中怡数宽IP806LM	11Mbps	360元

●套装产品

很多时候选择套装产品更划算。

套装	套装组成	套装参考价格
网达11Mbps无线套装	WD-WR711无线路由器+WD-WN411无线网卡	388元
TP-LINK 11Mbps无线套装	TP-245无线路由器+TP210无线网卡	390元
清华同方11Mbps无线套装	TFW3000A无线路由器+TFW1000无线网卡	450元
DP-LINK 11Mbps无线套装	DI-514无线路由器+DWL-610无线网卡	490元
TP-LINK 54Mbps无线套装	TL-WR541G路由器+WN510G无线网卡	498元

千万别以为小菜随便看看就定下了产品，他心里早就计划好了：TL-WR245无线路由器放在客厅"奔四"台式机旁，插上网线就可以利用其自带的4个接口让"奔四"台式机上网；而TL-WN250则装在书房里的"毒龙"台式机上；TL-WN210两个笔记本都可用，谁需要时就谁用，平常上网联机还可利用两台笔记本都内置的RJ45网卡插到TL-WR245的4口HUB上共享路由上网。这样一个无线宽带路由器加两块无线网卡就可至少解决4～6台电



图7

脑的上网问题，而以后邻居要想接入网络也只需再添加无线网卡即可（图7：无线路由器接入大致效果图）。

同时，小菜心里也算了一笔账：要建有线局域网，除了"毒龙"机没内置网卡外，其它3台电脑都内置有有线网卡，所以只需再为"毒龙"机添置一块30元左右的8139D网卡即可；为了不占用主机来做服务器，为不带路由的ADSL Modem添置一个宽带路由器是必需的，其价格大概在200元左右；网线预备50米左右，并在商家处做好水晶头，价格在50～100元左右；再加上布线墙钉等消耗，其成本不会低于300元。虽然其投入要比无线局域网低上一截，但其便利性却大打折扣，无线局域网反而性价比更好。

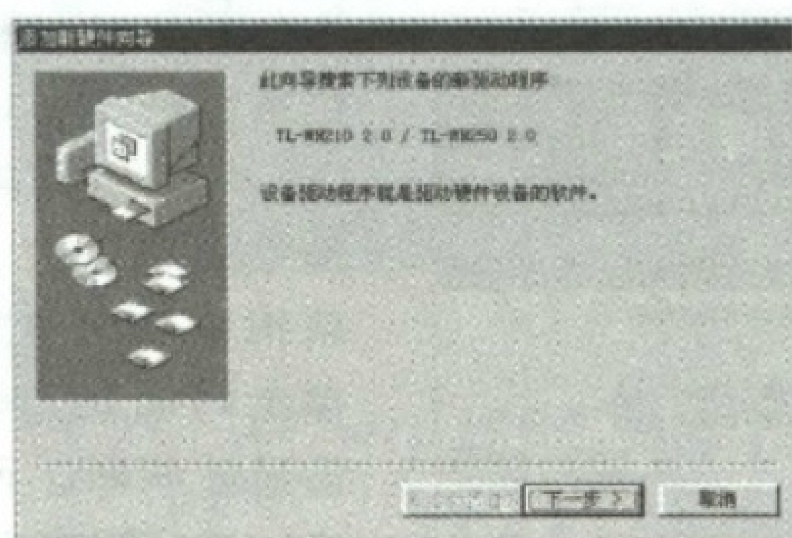
四、无线网组建实战指南

小菜将设备买回家后，马上就按着说明书上的讲解开始操作了。

第一步，安装路由器。RJ45以太网接口的无线宽带路由器是不需要安装驱动的，只需将ADSL Modem的LAN端口用一根直通双绞线和无线宽带路由器的WAN接口相连即可，连好后插上电源，无线宽带路由器的"Power、system、link、speed"几个指示灯将正常闪亮。

第二步，不管是PCI还是PCMCIA无线网卡，都需要先为无线网卡安装配置程序，再安装驱动，不可搞错。将随卡附带的驱动光盘放入光驱，依次打开"F:\tl-wn210 2.0&tl-wn250 2.0→utility（F为光驱盘符）"，执行"setup.exe"文件。在新出现的界面中，一路点击"Next"，最后"Finish"便可完成无线网卡配置程序的安装。

第三步，为无线网卡安装驱动。将无线网卡插入计算机的相应插槽中（PCMCIA和USB无线网卡可热插拔），系统将会自动检测到新硬件（图8），将无线网卡的驱动程序光盘放入光驱中，点击"下一步"，选择"搜索适于我的设备的驱动程序"。选择搜索"CD-ROM驱动器"或"指定一个位置"，系统将自动寻找到并安装无线网卡的驱动程序。

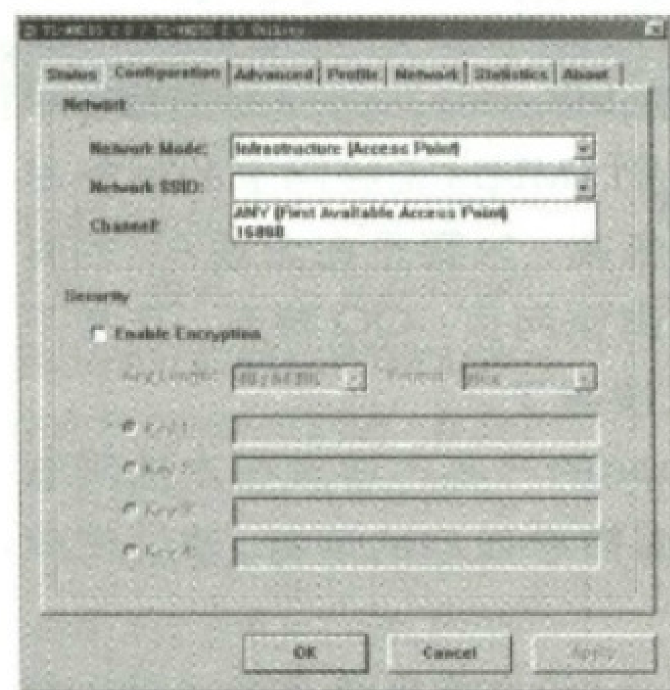

图8

驱动安装完成后桌面右下角工具栏中将出现一个带天线的显示器图标，其显示红色则表明无线网络没有连通，如显示绿色则表明已搜索到无线网络并正常连通（正常连接到无线网络后无线网卡的"LINK"灯也会正常闪亮）。如连通正常，在"开始→运行"栏中输入"ping 192.168.1.1 -t"确定后将会有正常的数据返回。

此外，由于几乎所有的无线AP和无线宽带路由器都内置有DHCP服务器，并都在默认设置中开启了此功能，其能为无线网卡自动分配IP地址，所以对于所有无线网卡的TCP/IP协议中的IP地址都建议使用"自动分配IP地址"选项，而不要去人为设置，以免引起不必要的冲突。同样，"网关、DNS配置"等选项一般情况下也不建议再行配置。

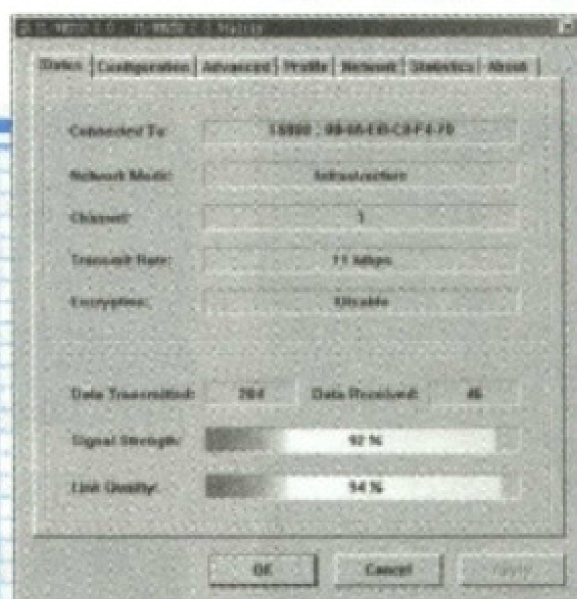
第四步，调整选项。如果没有搜索到网络，可双击打开桌面右下角工具栏中出现的带天线的显示器图标（无线网卡的配置程序），在其界面中选择"Configuration"选项，其里面主要有两个需调整的选项。

一为"Network Mode（网络模式）"选项，里面有两个选项可选。一个是"Infratructure"，也就是无线网卡与无线AP相连的模式；一个是"Ad-hoc"，也就是无线网卡连无线网卡的对等网模式。你可根据你的网络需要进行选择，在本例中当然是选择"Infratructure"模式。


图9

而在"Network SSID"选项中可选择无线网络的SSID值，SSID是不同无线网络所必须的标识，主要用于区分不同无线网络的信号，以保证用户能准确连接到正确的无线网络，SSID由网络建立者自由指定，无线AP或无线网卡在出厂都采用厂家默认的SSID值。在本例中首次连接无线网络时直接选择"TP-LINK"即可（SSID密码一般需与无线AP中的一致）。此外，在"Network SSID"选项中还有一个"ANY (First Available Access Point)"，这个是干什么用的呢（图9）？其实它就是自动侦测信号最强的无线网络的意思，当你在有多个无线网络或无线网络情况不明的区域使用无线网卡时，可选中此项，其将自动侦测并连入无线网络（侦测到网络SSID号后就可在配置程序中填入）。

Windows XP系统集成了802.11*协议，无线网卡安装完成后，XP右下角工具栏会出现无线网卡连接的信息和信号强度（图10）。点击该信息窗，在"Properties（属性）"的"Wireless Network（无线网络）"选项中，单击"Refresh（刷新）"按钮可寻找可用的无线网络。


图10

第五步，进入路由器配置界面。正常情况下，经过这些步骤后无线网络便已正常连通，无线网卡上的"LINK"灯会正常闪亮，在"网上邻居"中可看到或搜索到局域网内的其它计算机。但由于Modem是不带路由的ADSL Modem，所以此时还不能正常上网，要正常进行Internet网络连接，还需要对无线宽带路由器进行一些简单设置。在IE地址栏中键入无线宽带路由器的IP地址"192.168.1.1"（产品不同地址不同，可参考各自产品的说明书），回车后，在弹出的界面中输入用户名和密码"Admin"，"确定"后将进入无线宽带路由器的配置界面。

第六步，设置路由器（图11）。在无线宽带路由器的配置界面中选择"设置向导"，"下一步"后在"本路由器支持3种常用的上网方式，请您根据自身情况选择"中，选择"ADSL虚拟拨号（PPPoE）"，"下一步"后填入你的上网帐号和口令（密码）。在接下来的无线网络的基本参数设置中，可更改SSID号（如更改，无线网卡也需相应更改）和频段。"完成"后，安装有无线网卡的电脑就可正常上网了。

第七步，其他设置也是不可少的。在无线宽带路由器的配置界面中选择"网络参数→WAN设置"，这里面"根据你的需要，选择对应连接模式"中有3个选项，其功用不同。如果你是计时计费制上网，可选择"按需连接，有访问数据时自动进行连接"或"手动连接，让用户手动进行连接"选项；而如果是包月上网，则可选择"自动连接，在开机和断线后自动进行连接"，这样使用起来无线设备响应更快，反应速度也更有保障。

此外，如果你不想让任意计算机都通过无线网络接入你的网络，保证网络安全，可采用物理地址（MAC）过滤便能达到目的。通过在无线宽带路由器中手工设置一组允许访问的MAC地址列表，不在地址列表的网卡将被无线宽带路由器拒之门外。

当然，对于使用局域网接入（如

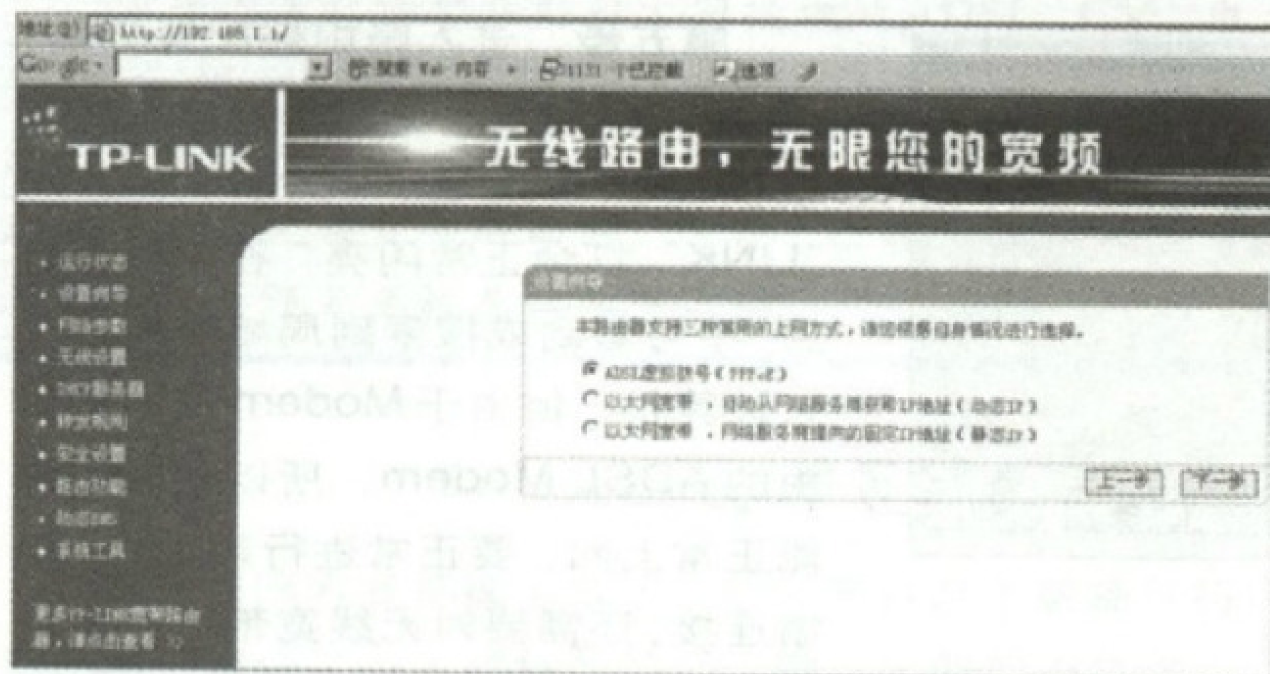
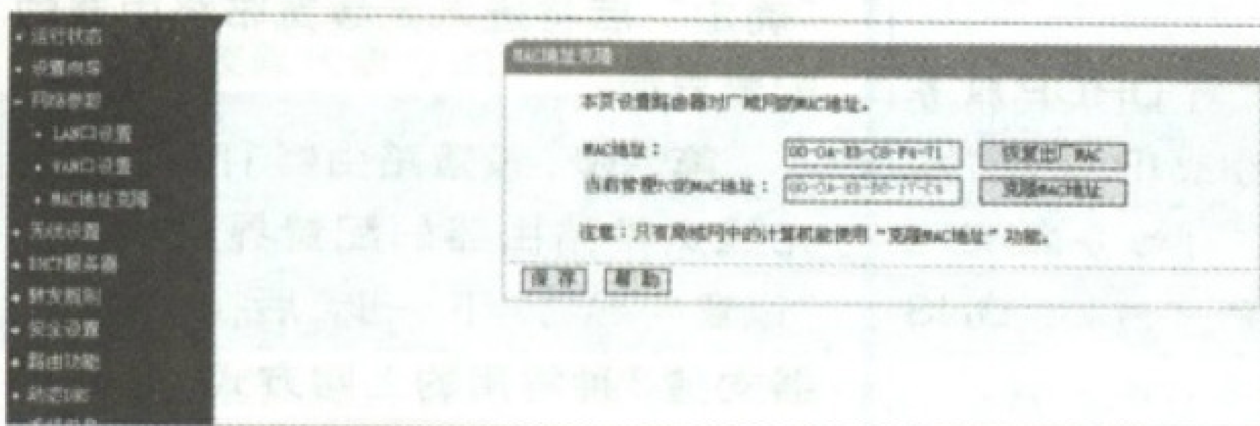


图11

长宽小区接入、光纤小区接入10Mbps网卡到户、ADSL局域网接入等）的读者而言，如果ISP对MAC地址进行了绑定，你也可很方便地用无线宽带路由器内置的"MAC克隆"功能实现多机上网（图12）。


图12

在使用无线网卡时，最好禁用主板上安装或集成的其它网卡，以免引起不必要的冲突而导致无线网卡不能正常连接上网。方法是，右击"我的电脑"图标，依次选择"属性→设备管理器→网络适配器→其它网卡→属性"，勾选"在此硬件配置文件中禁用"。

五、再给你个理由

虽然对无线网络各方面的知识了解了不少，但小菜对组建好后的局域网速度心里没底，于是他决定亲自进行测试。

首先小菜测试了他最关心的**Internet下载速度**，选用的对比测试的有线网卡是10/100Mbps的Intel PRO/100+网卡，下载文件是一容量为103MB的"alcatel.zip"文件（内含IE6SP1、IE6SP2两个压缩包），下载地址为本地一不限流量的电信官方网站，测试时间为星期日上午10～12点，基准测试操作系统皆为Windows 98。

无线网卡测试结果：用时8分31秒，平均速度为每秒201.56kB（图13）。下载速度很稳定，在下载过半后速度稳定保持在202kB，无论是摇动无线宽带路由器还是转动电脑方向都没有产生影响。将笔记本搬到室外，隔开3堵墙后，其信号强度从93%左右最低下降到88%，但下载度始终稳定，而且配置程序中的速度监控程序反应结果良好（图14）。

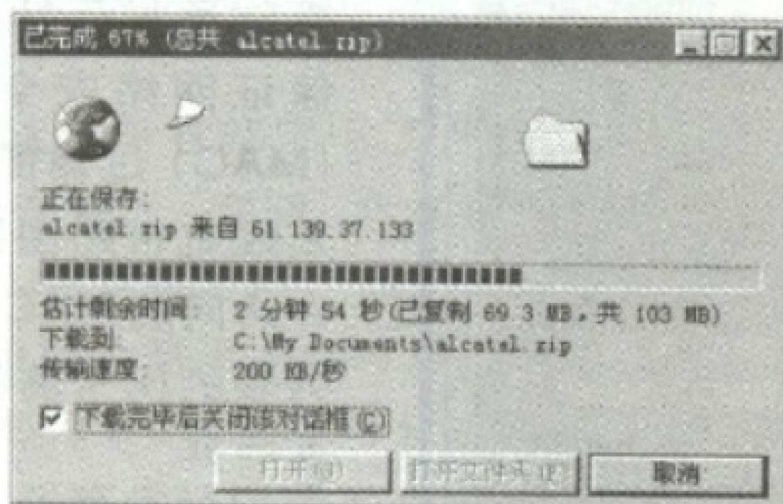


图13

为了验证其远程传输性，第二次测试时小菜抱着笔记本一直从6楼走到楼底，在死角处信号才中断，而在楼梯口，信号强度只有63%左右，其连接速度只有54kB，再依次上楼，连接速度逐步提高。

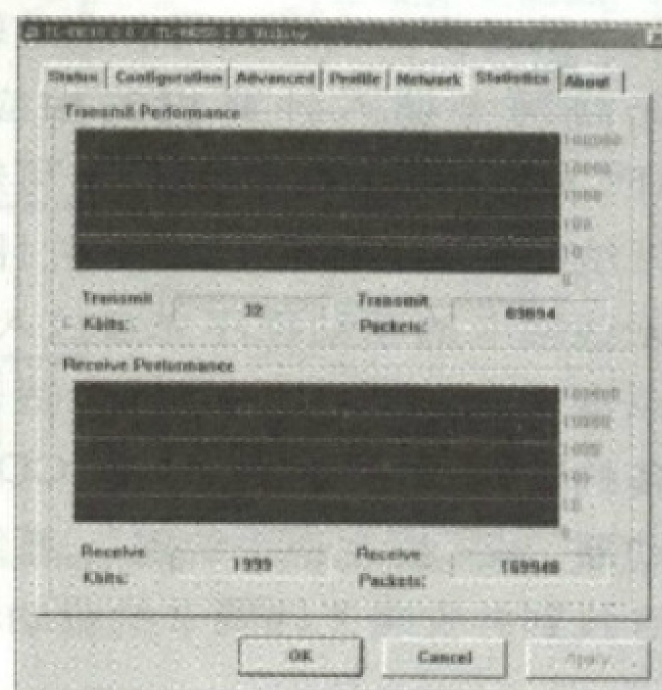


图14

有线网卡测试结果：用时8分零3秒，平均速度为每秒213.25kB，下载速度很稳定。

接下来测试**局域网传输速度**，无线网卡使用的是11Mbps的TL-WN210和TL-WN250，而有线网卡则使用的是10/100Mbps的一块Intel PRO/100+网卡和一块金浪8139D。测试文件为30.3MB的"暴力摩托"文件夹，有线网卡的传输带宽为100Mbps，无线网卡为11Mbps，成绩以3次传输中最快的一次为准。

测试结果：无线网卡费时72秒，其平均速度只有每秒420.83kB（每秒3.36Mbps）。有线网卡最快速度仅用了9秒，其平均速度为每秒3366.66kB（每秒26.928Mbps）。此外，顺便测试了一下TL-WN250无线网卡和Intel PRO/100+有线网卡（接入宽带路由器的LAN口）之间的传输速度，其最快用时25秒，平均速度为每秒1212kB（每秒9.696Mbps），可见得益于有线网卡较快的传输速度，无线网卡的传输能力也大为提高，几乎达到了其极限速度。看来用无线网卡和有线网卡交叉进行局域网文件拷贝，是个提速的好办法。

测试小结：测试表明，在Internet下载速度方面，限于目前Internet的网络带宽，11Mbps无线网卡的性能基本接近有线网卡，其稳定性颇高，只要是在无线AP的有效覆盖范围内，其都能正常浏览网页、QQ聊天、正常下载，只不过是下载速度会减慢罢了。

测试也同时表明，11Mbps的产品不适宜在本地局域网上传输过多文件，在这方面需求强烈的读者，建议使用54Mbps的产品。

编者注：测试结果表明，一些文章中流行的说法：将无线AP放置在房间内高处或人体遮挡都能较大地影响无线网络性能等，更多的是一厢情愿的猜想。

六、后记

目前无线设备的价格已进入了一个多数电脑用户都能承受的价位上。笔者预计2005年下半年入门级无线网卡将降到50元左右，而无线宽带路由器的价格将接近200元，随着无线网卡和无线宽带路由器价格不断的下滑，其用户群将进一步大幅提升。

可以预见，随着电脑无线网络化的全面推开，无线网络将成为现在和未来电脑的标配，正如前文所说："Freedom is handy"！

一睹"我老婆"的容颜

■刀鱼工作室 秋鸟

编者按：如果说之前Google的Gmail吸引众多眼球的事情让微软颇有些不爽，那这次微软推出的，在网上被炒得火热的Wallop总算为它挽回些许颜面。

Wallop的英文解释是"重击，冲击力，乐趣"，暂且理解为重拳出击带来的乐趣吧。它是微软研究院一位叫Lili的华人领导一个小组开发的一套社会软件，同时也是微软推出的社会性网络服务（SNS），其核心思想便是分享。通过构建一个虚拟的网络平台，让人与人更加舒适地相互交流，相互交换联系方式，展示个人Blog、照片、音乐等，以致力于更加接近现实的人际关系。而更有网友为Wallop取了个中文名字：我老婆。那就让我们一起来看看最近被众多网友热捧的"我老婆"吧。

一、无限神秘的Wallop

万事俱备，只欠"邀请"

由于Wallop还处在测试性阶段，所以不提供注册，因此，只有获得邀请才是开始微软Wallop神秘之旅的唯一途径。首先登录微软Wallop网站http://www.mywallop.com（如图1），然后分别在Email和Password处填写受邀请的信箱以及邀请代码之后，我们即可真切感受庐山真面目了，尽管这只是刚刚开始。

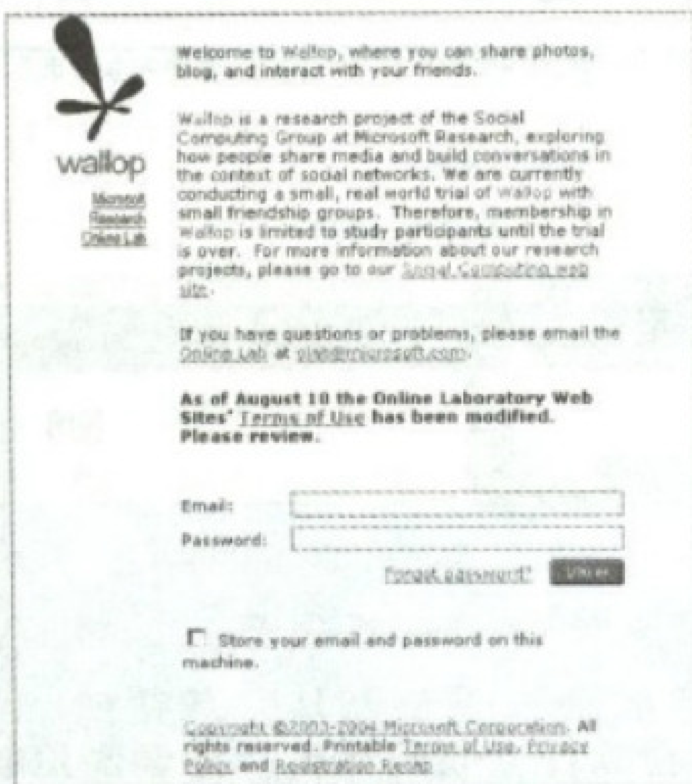


图1

由于微软Wallop融合了.net技术，且界面完全是由Flash制作而成，所以如果想正常使用Wallop，必须安装Flash。其华丽的按钮、一触即显的菜单、简单的拖拽，相信你很容易就能上手。

共享资源，简单设置

成功登录微软Wallop之后，我们即可上传自己的图片及音乐来和朋友共同分享。单击左侧"My Pictures"标签项，然后在打开的"My Uploaded Pictures"标签页中单击"Upload File"按钮，并在弹出的对话框中选择相应的图片，最后"Upload"按钮即可，稍事休息，图片即可上传成功（如图2）。上传音乐的方法和上传图片的方法如出一辙，只要先打开左侧"My Music"标签页，然后单击"Upload File"按钮，并选择相应的音乐即可完成音乐文件的上传。

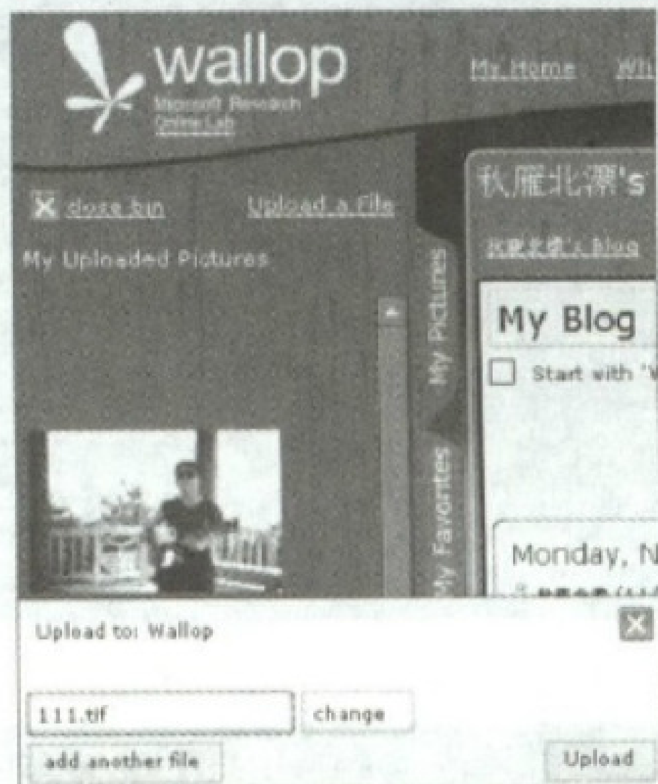


图2

接下来，在中间"My Blog"窗口中单击右上角的"Create New Entry"按钮，并在弹出的文字输入框中输入需要显示的Blog网络日志，输入完毕之后，单击"Save"按钮即可完成。

最后，在微软Wallop页面中单击右侧"Set Your Profile Picture"按钮，并在打开的图片显示对话框中，选择好能够充分展示个人魅力的图片将其上传至Wallop上，然后通过单击"Edit"按钮，输入相关个人说明之后，保存即可（如图3）。

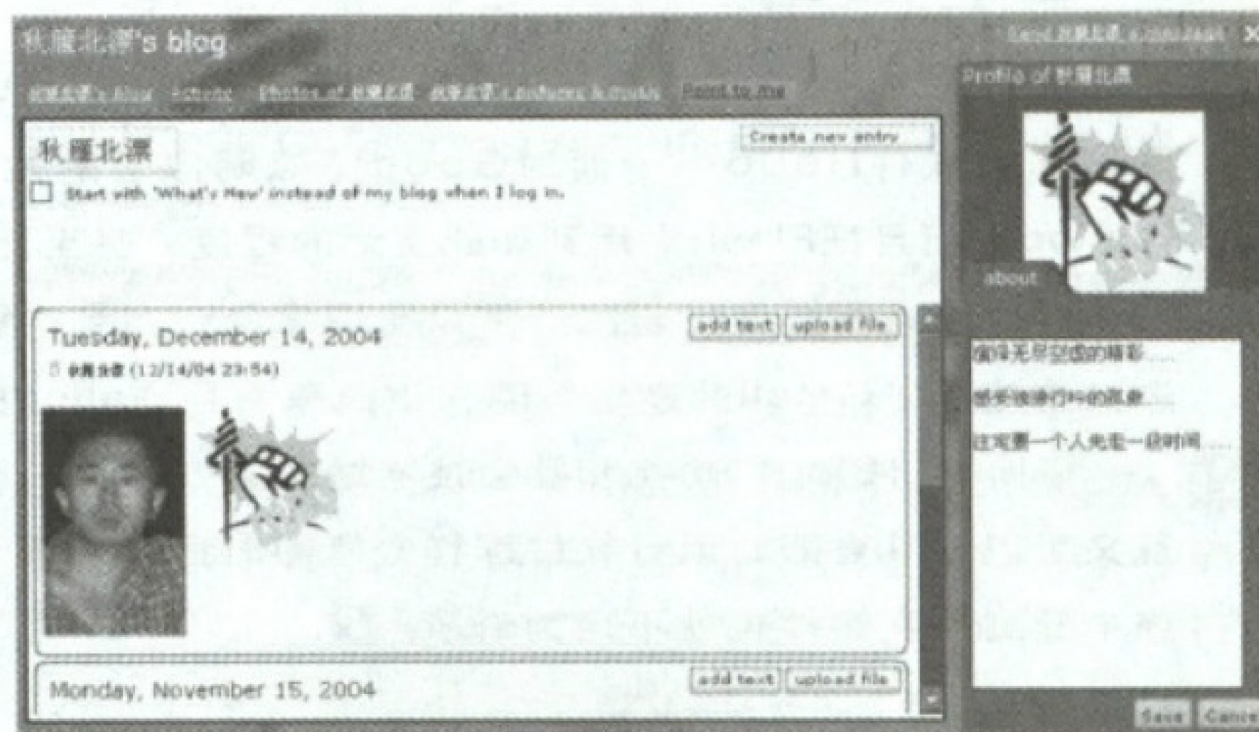


图3

分享精神，无处不在

闭门造车的思维方式显然不适合时代的发展。当然，编辑好了自己的Blog、上传音乐和图片，并不是最终目的，资源共享才是微软Wallop要体现的核心精神。首先让我们来查看一下，看看好友都共享了哪些资源给我们。在左侧面板中随意选择一个"好友"，并单击"My Blog"页面上方的"Activty"按钮，这时，Wallop就会把对方在Wallop中的活动：写日记、上传图片和音乐、评论朋友的文章等，一一展示在我们面前。如果单击了"Pictures & Music"链接，则可以显示该用户Wallop中所有的图片和音乐文件信息。如果有多张图片，我们还可以在图片的"Menu"菜单中选择"Open In Slideshow"项，这样我们就可以在浏览器窗口中以幻灯片的方式来显示图片了，非常方便（如图4）。



图4

我们可以通过"My Blog"上面的"Search"菜单来快速查找好友或者好友的共享资源。通过其下拉菜单，可以搜索所有好友共享的音乐、图片、Blog以及资料等（如图5）。因为Wallop并没有提供直接的下载存储功能，如果在朋友的Blog中发现自己感兴趣的内容，就可以在该内容的"Menu"下拉菜单中选择"Add To My Favorites"将其添加至Wallop收藏夹中，以后便能快速地查看这些资源了。

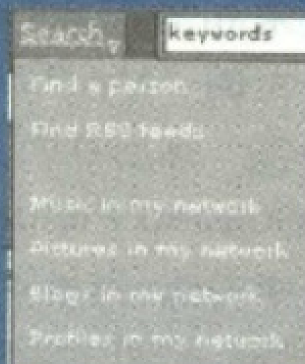


图5

屏蔽好友，迫不得已

总有这样或者那样的原因，让我们迫不得已地"忍痛割爱"。所谓忍痛割爱，就是将我们不是很喜欢的好友屏蔽掉，这样一来，我们就看不见对方了，正所谓"眼不见，心不烦"……将鼠标移动到想要屏蔽的好友上，并在显现出来的"Menu"菜单中选择"Behavior Tools"选项，然后再选择"Block This Person"命令（如图6），在弹出的"Block **"对话框中单击"Block！"按钮，接下来在"Confirm Block **"对话框中单击"Proceed"按钮（如图7），好了，整个世界清静了！大家千万要慎重，一旦屏蔽了好友，该好友将再也无法找回，千万不要做"一失手成千古恨，再回首无法挽回"的事啊！

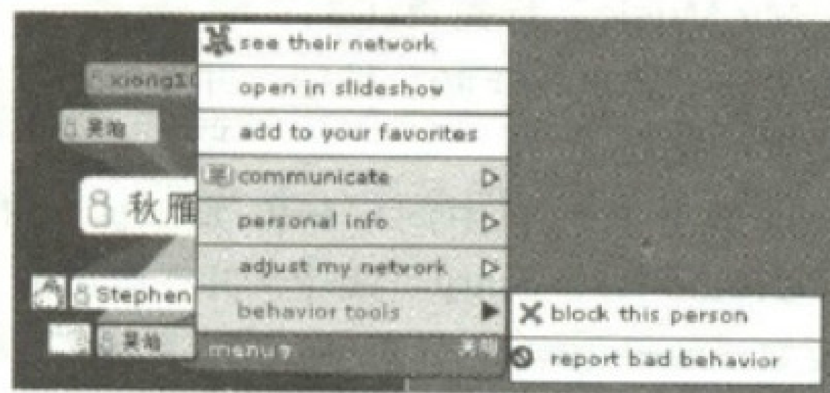


图6

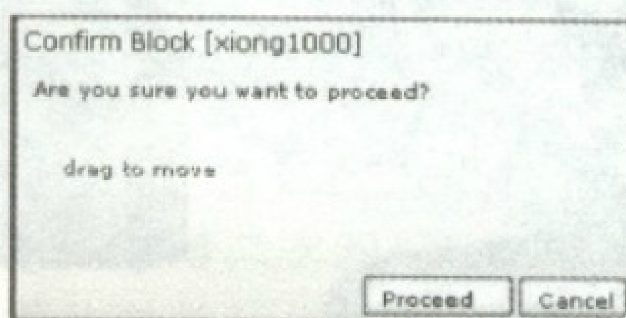


图7

开放自由的MSN Spaces

Wallop现在还处于测试阶段，并且需要像Gmail一样获得邀请才能顺畅使用，这也许会阻碍微软Wallop成为一种服务产品，但其随后推出的MSN Spaces博客业务着实让没有得到微软Wallop邀请的朋友激动不已，只要简单的注册即可得到个性的Blog，而且支持声音，真正实现了简约而不简单。

首先登录网站http://spaces.msn.com，单击"立即注册"按钮，并用自己的MSN帐户和密码登录，然后在弹出的"创建您的空间"页面中添加相关信息，并选中"我接受行为准则"选项，最后单击"创建您的空间"按钮即可完成创建工作（如图8）。具体的使用就不用我多说了，自己来体会吧！

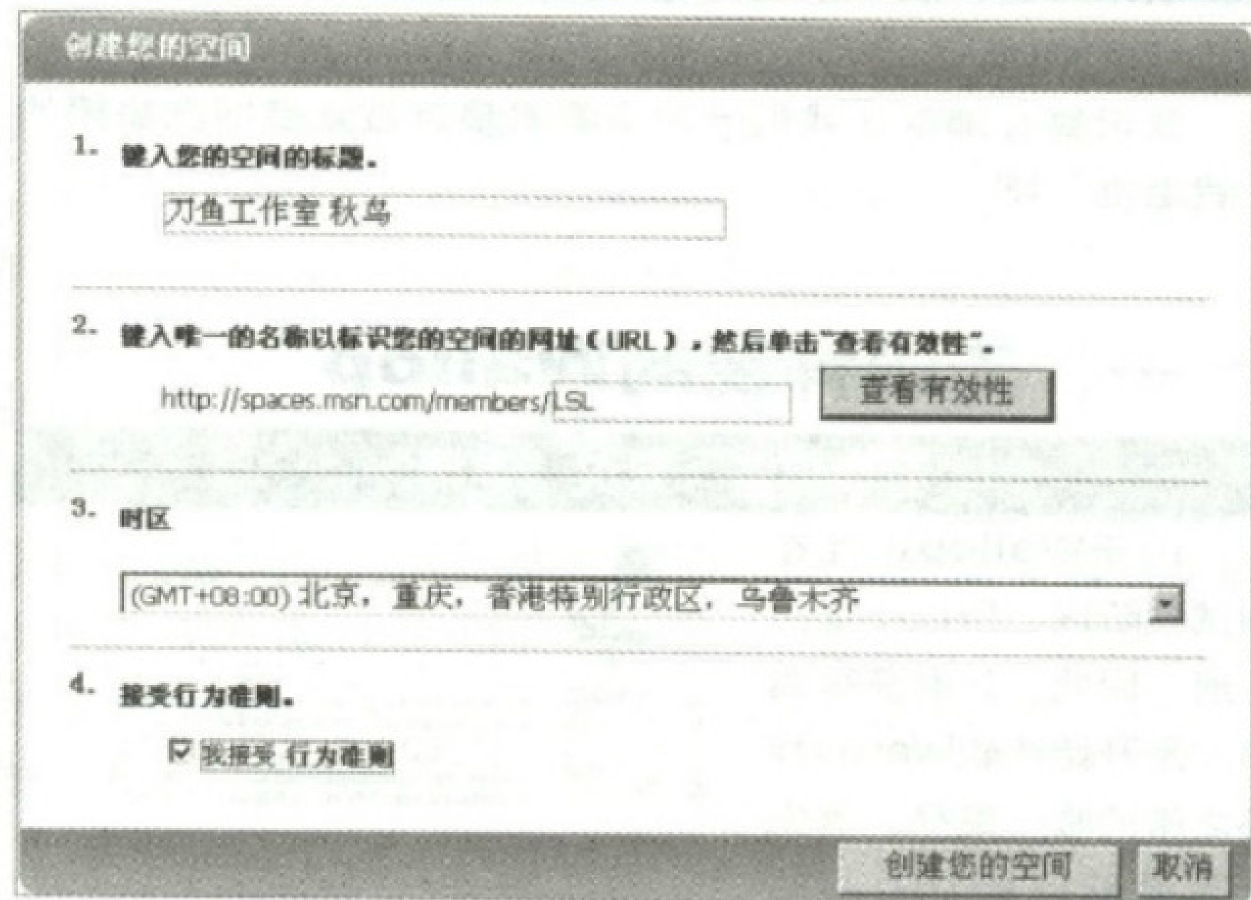
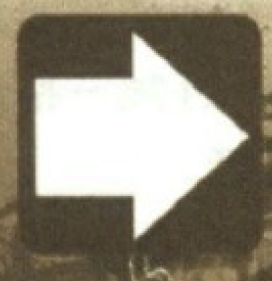


图8

二、后记

搜索界龙头Google最近开始频频活动：研发Orkut社会软件，收购博客、图像浏览软件Picasa，又收购即时通讯软件Hello……面对Google似明似暗的挑战，微软再也坐不住了，立马推出了全Flash界面的Wallop，而且把Flash应用到如此灵活的程度，甚至比起Macromedia官方的一些程序都是有过之而无不及。整个程序可以归结为一套图形窗口操作平台，交互功能强大，管理严谨，效果超绚。除此之外，微软Wallop还如法炮制了Gmail的邀请策略，以此来彰显Wallop的神秘。

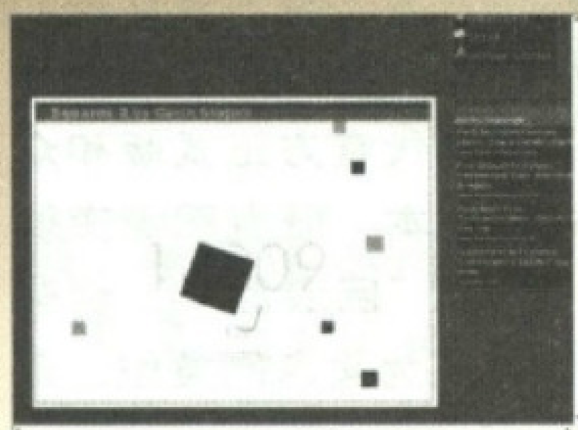
集博客（Blog）功能和社会性网络服务（SNS）于一身的Wallop不但将朋友之间的关系简单明了化，而且又可以像其它即时通讯软件那样分享即时信息，至于其它资源共享等功能更是不在话下，所以它在时下网络中受到网友热捧也就不足为奇了。




网罗天下

■湖南 YU

跳舞的方块



其实，跳舞的不是方块，而是你的手指。真正优质的小游戏，应该轻巧得像用来打水漂的石子，可以令我们轻松地找到一些类似打出漂亮水花后那种小小的得意和清爽的乐趣。如此片刻间的欢快，就足以荡漾出一个好情绪了。来试试Squares 2吧，它就是一个以简单操作及美妙背景音乐取胜的好例子。游戏开始后，你需要用鼠标控制一个旋转着的方块，在它周围是大小不一、不断穿梭流动着的黑色与红色两种方块，你要尽量多"吃"第一种来挣分，而与红色方块相撞的结果就是Game Over。另外的两种圆块则带有正负特效，比如黑色圆块可以减慢速度或增加分数等。随着不断地吃掉黑色方块，你所控制的方块的体积也会慢慢地变大，难度也会随之越来越高，有点类似于"贪食蛇"的设定。不过论可玩度，具备充分开放性和明快风格的Squares 2就远不是前者可以相比的啦。伴着动感十足的音乐，整个充满节奏感的过程简单而又变化百出，可以让玩家不自觉地开始随着它打拍子，很适合随时拿来放松手指和心情。

地址: http://www.albinoblacksheep.com/flash/squares2.php

什么游戏是最Cool的？



对于这个问题，答案显然是"实时互动"及"与人争斗"。凡是具备这两个元素的游戏，其翘楚无一例外都是现在的超人气大作：以"反恐精英"为代表的FPS（第一人称射击），以"魔兽争霸"为代表的RTS（即时战略），这两类游戏都在时下的PC平台上占主导地位。在此类游戏中玩家可以在气势磅礴、波澜起伏的对战中将自己的想象力、领导力、判断与反应、以至整体素质释放到极致。拿个人熟悉的帝国2来说，作为一个曾好几年不分昼夜地"出没"在zone上，身经大小数千战，与许多外国朋友共同拥有过数不清美好时光的家伙，我始终认为帝国2是我心中的完美之作。

与此对应，家用平台格斗类游戏的火爆，同样说明以上事实，横跨Xbox、GC、PS2的多平台冷兵3D格斗游戏Soul Calibur 2（刀魂2）就是一个很好的代表。作为销量高达200万份的格斗大作，其拥有众多高水平的玩家。游戏画面非常华丽，战斗深度十足的刀魂2的国际比赛十分频繁，下面这个压缩包中，就包含了2004年美国国际杯大赛决赛的10场惊心动魄的对决录像，其中超一流高手FetZ的表现更是夺目。平时很少有机会接触家用主机的PC游戏玩家，即使是纯粹欣赏，也能从极具冲击力的画面和紧张微妙的攻防中找到不少乐趣。

地址：http://down.91.com/newhtm/49/page_229049.htm

你见过这么"嗲"的MM么？



想象一下漫画中的女孩降临人间会是一个什么样子？要是你想不出，看看这段综艺节目"我猜我猜我猜猜猜"的片断好啦，某些大大咧咧的女生真该"学学"人家。记得那期"我猜"的主题是"超桃花美少女"，这个名号用来配这位MM可真是绝配，她不但模样秀色可餐得叫人觉着好像草莓蛋糕似的一碰就化，声音也娇滴滴得叫人听着好像吃了草莓冰激凌一样沁凉沁凉，不过要说最有"杀伤力"的，还是她吐舌头轻笑的样子，相信即使是女孩看见都会"我见尤怜"。有意思的是节目中到评比的时候，她居然排在倒数的位置，因为评选方式是很没道理的以"假装站在街头等车，看谁在最短的时间内被搭讪"来决定。结果，这位可怜的MM因为没人敢鼓起勇气被"搁"在那儿很久，真叫人不服气。对了，这位MM的芳名叫冯媛甄，已经成为又一个上"我猜"而进入演艺圈的女孩。

地址：http://download.online.sh.cn/show.php?soft_id=25574

嗨，伙计，给我汉堡！

相信许多朋友和我一样，喜欢偶尔坐在麦当劳里一边吃东西，一边透过玻璃墙看外面的人流、建筑物、以及阳光和风所组成的风景，静静地享受那种充实而闲适的感觉。这时，周围的人群不会打扰

文中所有链接可以到晶合后院（http://club.popsoft.com.cn）网络时代版面查询。



你的宁静，而只会把那种气氛衬托得分外真实。相信许多朋友和我一样，讨厌站在麦当劳排队的滋味，当前面那个家伙点东西特别磨蹭时，就更叫人受不了啦。碰到那种状况，大多数人可能就会心怀不满地盯着服务生看上去"拖拖拉拉"的动作，觉着"手脚真慢、要是我来就快多了……"或者有些诸如此类的想法——那么，这个游戏可能会让你以后在快餐店点餐的时候心境平和一点。游戏中身为麦当劳服务生的玩家必须在规定时间内把各种汉堡、饮料、薯条最快速地运送到客人面前，一边忙着在柜台和储存架之间往返送东西，一边还要炸薯条、装饮料、催后面的做汉堡，到最后还会面对"套餐"的考验，试试看你的管理能力有多强吧。

地址： http://www.avl.com.cn/game/flashgame/mcdonalds/index.htm

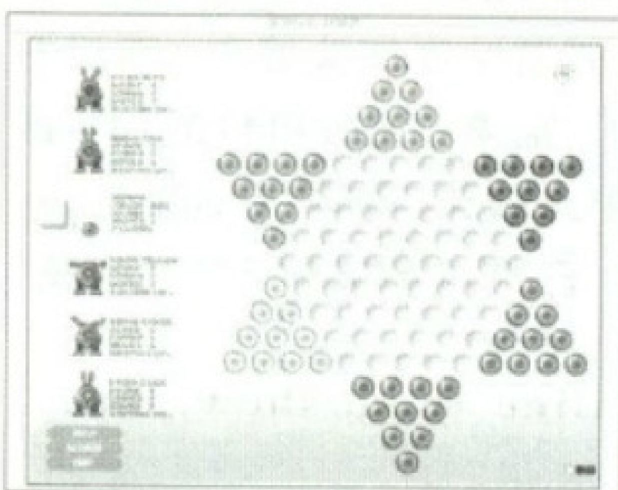
WCG CS 中国VS韩国



CS大概是国内目前最时髦的男子汉运动之一，WCG毫无疑问是目前全球最高等级的游戏赛事。此场经典之战把中国的CSer首次带进了WCG世界八强，难能可贵的是，这个鼓舞人心的成绩是在前两局战平，第三场的决战上半场以2:10落后，面对主场作战的韩国队取得的。这个视频包括中国devilU战队反败为胜全过程。虽然作为门外汉的个人完全看不出什么门道，只是觉得场面火爆紧张，获胜后队员们兴奋地挥舞五星红旗的情景也很带劲。不过如果你打CS而原先又没有保存该场录像，无论是从收藏价值还是参考价值来看都不应该错过。

地址： http://down.91.com/newhtm/517/page_224517.htm

水晶跳棋



在所有的棋类游戏中，跳棋可以算是最简单又最复杂的一种。它的规则不用教都会，可是对局过程又是最考验人智商与情商的，特别是两个对局者旗鼓相当时，因为不像象棋和围棋，跳棋没有"吃子"的概念，每个棋子的价值是由其位置决定的。胜利方式是将自己的所有棋子最快地到达特定目的地，而在游戏中有千百条路可以选择，加上次序的先后以及你的行动，将会与对手的行动发生充分而难以预测的互动。当多人对局时，局面更是微妙之至，你简直无法确定哪一步一定是正确的，这使得跳棋的对局过程非常接近于现实生活的真实状况——充满着叫人迷惑的选择和不确定因素。因此，如果跳棋的棋盘与围棋一样大，它的深奥性绝对要远远超过后者。这个跳棋游戏界面相当悦目，可以选择2~6方的游戏方式。可惜的是，它与联众的跳棋规则一样只允许隔一格起跳而非对称的任意格，这令对局变化大为降低。

地址： http://www.southcn.com/nfsq/yx/yxj/200412010581.htm

野人与企鹅，一网打尽



画面有趣、手感十足的"打企鹅"系列一直拥有众多的Fans，这个专题非常齐全地收录了历代官方正式版和众多外传版本，既有图像变得更精致的改进版第一代，新出的第六代"巨浪滑板"，也有"流氓企鹅"、"Mili&Tary"这种以搞笑为卖点的类型，企鹅迷们可以尽情地"打"个够啦。

地址： http://games.enet.com.cn/zhuanti/flashgame/dqezt/index.shtml

花5分钟测试一下眼睛的疲劳度



身处信息时代的好处是获取资讯与休闲娱乐的方式多姿多彩得叫人惬意之至，坏处则是我们宝贵眼睛的"工作时间"和"工作强度"也随之大大增加。如果不小心爱护，哪一天突然闹起罢工来会很可怕哦……在这个测试中，可爱的小护士会向你提出各种有关问题，然后根据你的得分分别给出针对性建议，很有用的。

地址： http://www.mentholatum.com.cn/interactive/game2.html

世界著名大学



这个视频专题介绍的是欧洲大学里精英中的精英，比如维也纳经济管理大学、利物浦大学、阿姆斯特丹大学等等。其中每一个都有各自古老校史、学术骄傲以及别具一格的教育特色，而开明的校风、务实的教学方式则是它们的共性。比如沃维克大学的科技风，维也纳经济管理大学议会制度般的校长选举，高校学子们相信能从这类资讯中发现不少自己感兴趣的东西。

地址： http://www.avl.com.cn/newtv/topics/sjzmdx.html P

"连连看"之转接版

转接线（头）与扩展卡应用漫谈

■专题策划 本刊编辑部
执笔 电子土豆

距离IBM推出第一台IBM PC已有20多年，而"多媒体电脑"的概念从初出茅庐到全面普及也经历了十多年的发展。如今的个人电脑无论性能还是功能都远非最初的PC可比，而相应的标准和接口也日渐繁多，有时要搞定这些五花八门的接口还真不是件容易的事，请看：

揣着超薄的小口USB移动硬盘去朋友家拷贝文件，忘带数据线，朋友拿出自己打印机上的线，一看是标准的USB大口……

买MP3播放器时另配了一副好耳塞，回到家才想起这个超小的MP3上用的是2.5mm的小耳机孔……

液晶又降价了，抱台回家玩一把时髦的"双显示器"，却发现显卡上另一个输出口是DVI的，而新买的液晶只有D-sub接口，依稀记得当初买显卡时送了一个转接头，于是翻箱倒柜……

兴致勃勃地买了一台刻录机，准备把硬盘里积攒的电影一扫光，却发现机箱里的电源接口不够用了，只好忍痛暂时拔掉原来的DVD光驱……

USB设备越来越多，不但接口数量捉襟见肘，原来主板上USB 1.1接口的速度也不够用了，拿着USB 2.0硬盘却得忍受不到1MB/s的拷贝速度……

怎么办？那就跟我们玩上一把"连连看"吧！

移花接木——数据/信号接口转换类

问题1：键盘或鼠标的接口与主机上的不一样。

解决方案：使用AT键盘口转PS2键盘口、PS/2鼠标转串口鼠标、USB鼠标转PS/2口等类型的转接头。

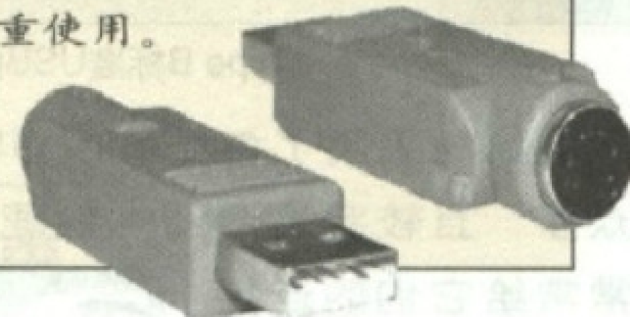
(1) USB→PS/2转接头（参考价格：2～3元）



目前多数新鼠标都采用USB接口，但有些较老的电脑上只有传统的PS/2接口，这时USB转PS/2转接头就能发挥作用了。许多USB鼠标会随包装赠送这种转接头，为留出更多的可用USB接口，也不妨把USB鼠标通过转接头接到PS/2接口上去，只是会对鼠标灵敏度略有影响（特别是刷新率较高的光学鼠标）。

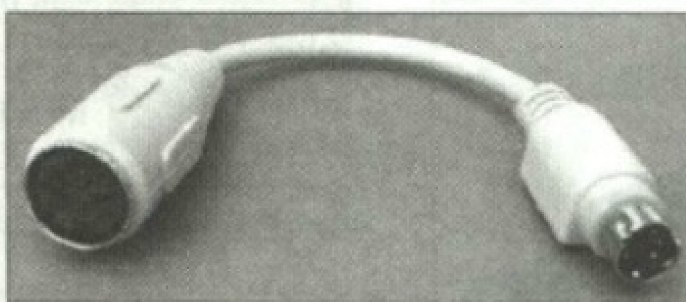


土豆特别提示：市面上还有一种PS/2→USB转接头，由于PS/2设备的接口控制电路、接口电压均与USB设备不同，这种转接头往往无法正常使用（不支持热拔插和即插即用、接口发热量大），且容易损坏设备。除非转接头里有专用控制芯片，否则建议慎重使用。



(2) AT键盘口→PS/2键盘口（参考价格：2～5元）

这是一种把老式AT键盘接口（大口）转换成PS/2口（小口）的线，现在已很少用到了，如果你舍不得扔掉家里那块手感依然很好的AT大口键盘，这种转接头可让它在最新的P4/Athlon 64机型上继续发挥余热。



(3) PS/2（圆口）→串口（方口）鼠标转接头（参考价格：2～5元）

功能与上面的键盘转接口类似。





土豆提示：买各类转接线（头）与扩展卡，最好不要找那种只摆着少数几种产品的小柜台（尤其是转接线），而尽量去专门经营转接线材的较大店面。专营线材的大店里品种和货源都充足许多，因奇货可居而漫天要价的情况相对少一些。转接线（头）与扩展卡的价格会由于品牌、类型、规格、地域和商家等因素有较大差异，下文中提到的价格仅供参考。

问题2：老的串口/并口设备无法在新电脑或笔记本上使用

解决方案：使用USB转串口/并口线（头）

USB→串口转接线（参考价格：30～60元）。

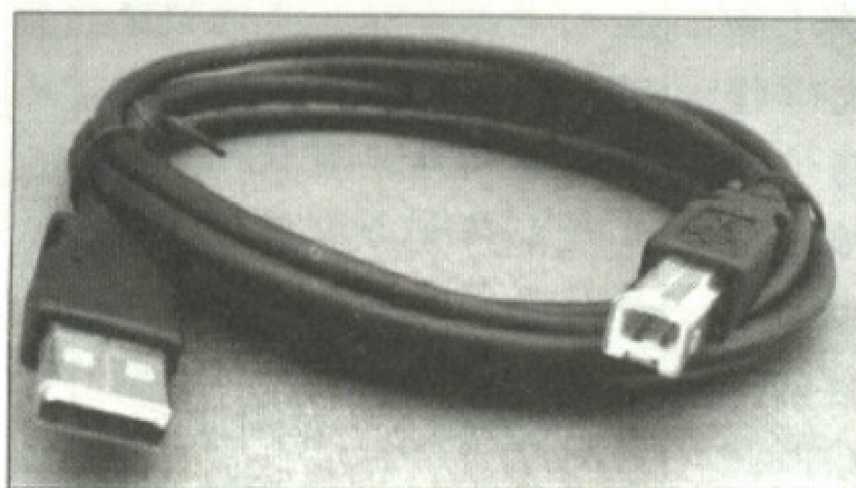
许多朋友家里还有不少老的串口/并口设备仍在服役，比如打印机、扫描仪、手柄、外置Modem、部分PDA等，还有一些便宜的手机数据线也使用串口，但如果主板上的串口/并口烧坏了（往往是热插拔造成的），或升级后的新主板未提供串口/并口，就可以用这种转接线来一解燃眉之急。这种转接线同样适用于未提供串口/并口，但拥有USB接口的笔记本电脑。



问题3：USB或IEEE 1394设备接口不兼容。

解决方案：使用各种对应的USB/IEEE 1394大小口连接线（参考价格：5～50元不等）。

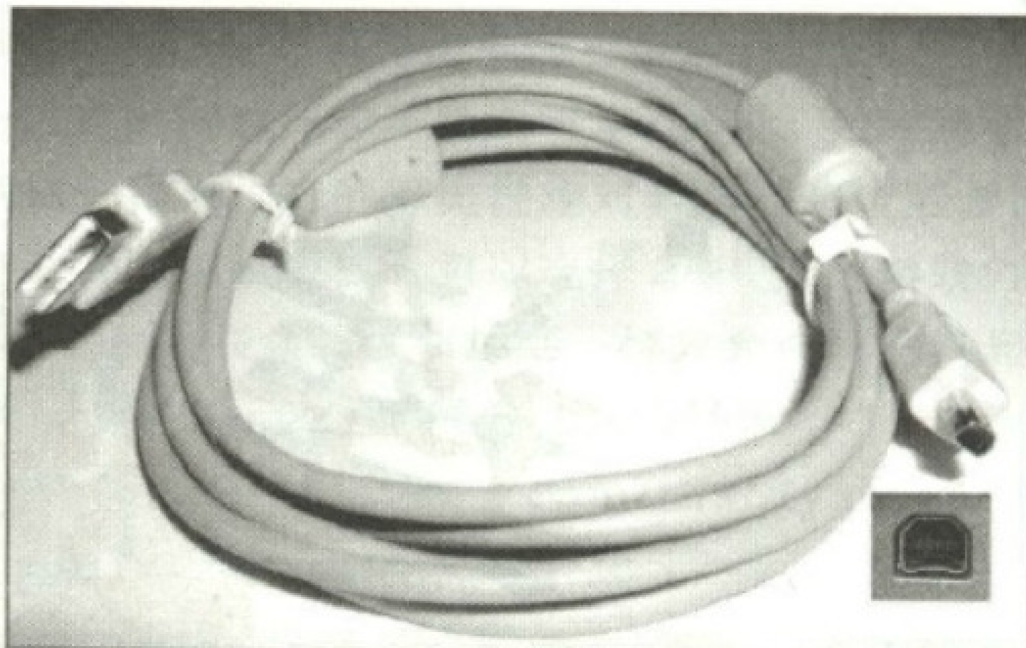
最常见的USB线是一头为A型公接口（接电脑主机），另一头为B型公接口（接设备），但如今许多USB设备为了把外形做得小巧精致，纷纷采用了各种Mini USB接口。Mini接口类型众多，且较容易混淆，物理尺寸和针脚定义的差异常常给它们的连接带来一些麻烦。许多朋友会因为MP3或数码相机自带的Mini USB接口线丢失而大伤脑筋，在大城市里的电脑市场里仔细找找，往往能发现需要的转接线，价格则视接口类型与JS“心情”而定；如果你所在的城市不方便购买，可去一些在线交易网站（比如易趣或淘宝网的相应专区）或线材专卖网站、线材制造厂商的网站（比如深圳百年电子：cn.100y.com.tw）看看。



Type A→Type B标准USB线



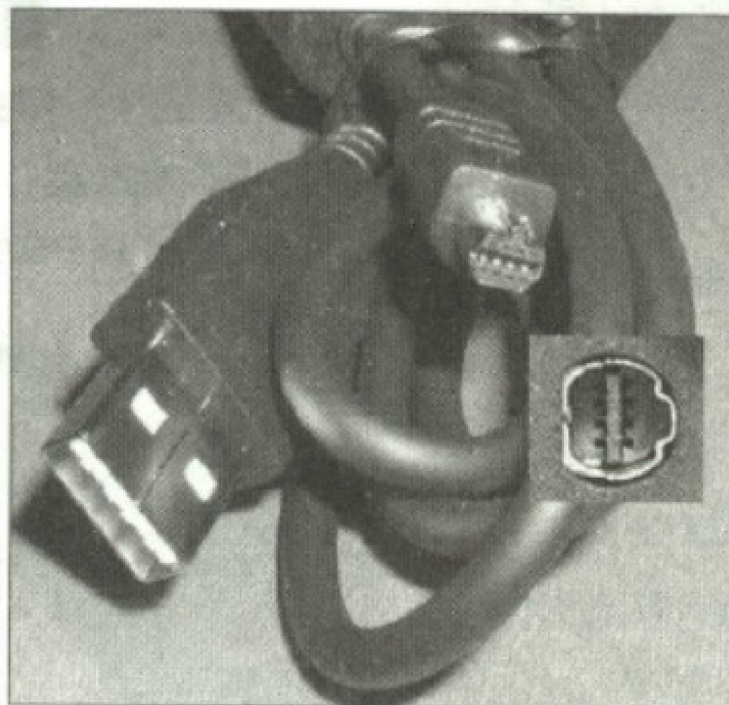
Mini B型5Pin连接线，这是最常见的Mini USB接口，具有较好的防呆设计，广泛应用于各种数码相机、MP3和移动硬盘等设备。



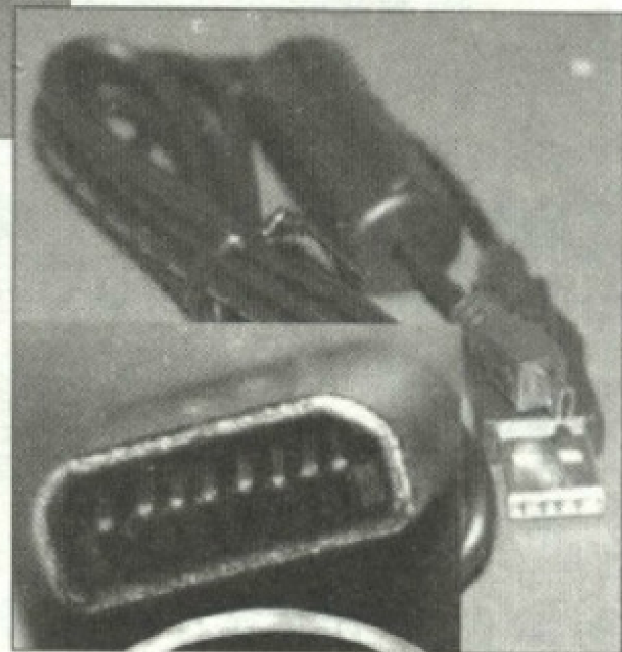
Mini B型 4Pin接口线



←Mini B型 4Pin Flat接口线



↑Mini B型 8Pin Round接口线



↓Mini B型 8Pin接口线

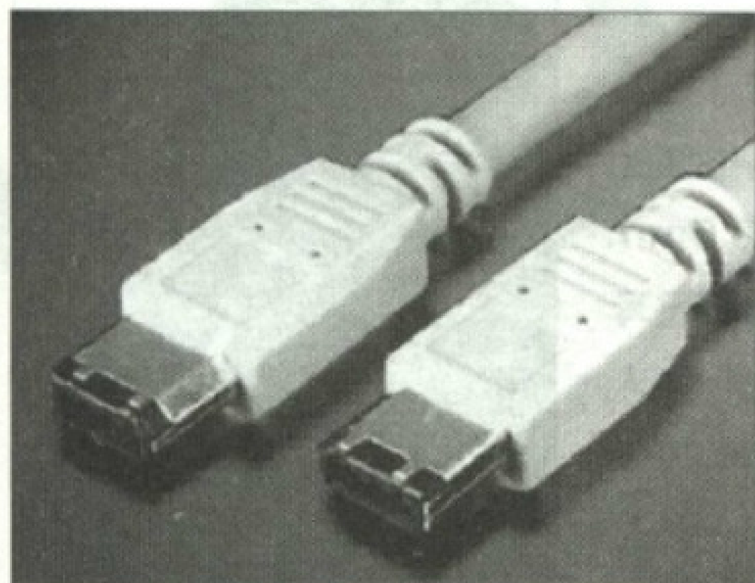
←Mini B型 8Pin 2×4接口与转接线

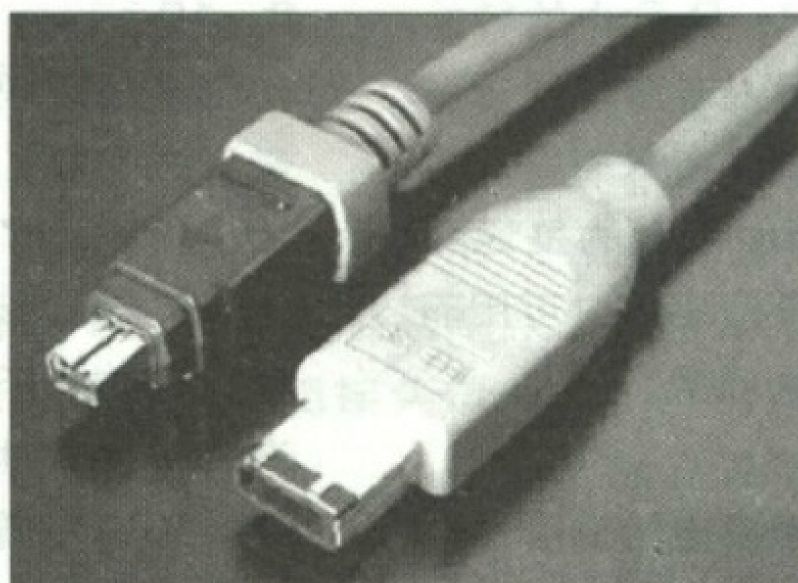
常见 Mini USB 接口类型一览表

接口类型		常见接口设备
Mini B型 5Pin（DCUP-1）		绝大多数小型USB设备
Mini B型 4Pin	Mini B型 4Pin（DCUP-2）	柯达的大部分DC、美能达/惠普/爱普生/奥林巴斯/索尼/三星的部分DC、三星YEPP系列MP3等
	Mini B型 4Pin Flat（DCUP-3）	比上面的Mini B型4Pin更扁，用于富士的早期Finepix系列、东芝/松下/卡西欧的部分DC
Mini B型 8Pin	Mini B型 8Pin（DCUP-6）	三星V3/V4/V5 DC
	Mini B型 8Pin Round（DCUP-5）	尼康CP 995/4300/4500/5700等、东芝部分型号DC
	Mini B型 8Pin 2X4（DCUP-9）	部分迷你读卡器、AIPTEK便携式DV、iRiver100系列（如180TC）MP3

此外还有一种12针的DCUP-8型Mini USB口，用于佳能早期的G1、G2、S20等DC机型，已不多见。

IEEE 1394接口的情况则相对简单一些，IEEE 1394线的两端都是标准公接头，分为6Pin大接头和4Pin小接头2种。主


标准6Pin→6Pin IEEE 1394接头


6Pin→迷你4Pin IEEE 1394接头

板或接口卡上一般提供6Pin接头，而IEEE 1394设备和笔记本电脑上提供的IEEE 1394接口一般对应4Pin小接头，很容易辨别，选择线材时对号入座即可。此外，一些IEEE 1394B规范的连接线会使用较大的9Pin方形接头。

问题4：我是否能在PC上使用原装PS/PS2、SS、DC手柄玩模拟器游戏？

解决方案： 购置一只游戏机手柄→USB转接器（参考价格：30～100元）

随着PC性能的飞速发展和模拟器软件的不断进步，软件模拟出来的许多游戏机的画面和音效已相当逼真，甚至超过了原型机。但用键盘或鼠标来玩"游戏机"，操作手感总是有些遗憾，而普及型的PC手柄手感很难与原装手柄相比。上图是一种能同时兼容PS/PS2、SS、DC手柄/控制器的转接器，用USB接口与电脑相连，有些转接器还支持手柄的模拟/数字模式和震动模式。配备这样一只转接器，便能用原装游戏机手柄在电脑上感受原汁原味的"家用游戏机"了。

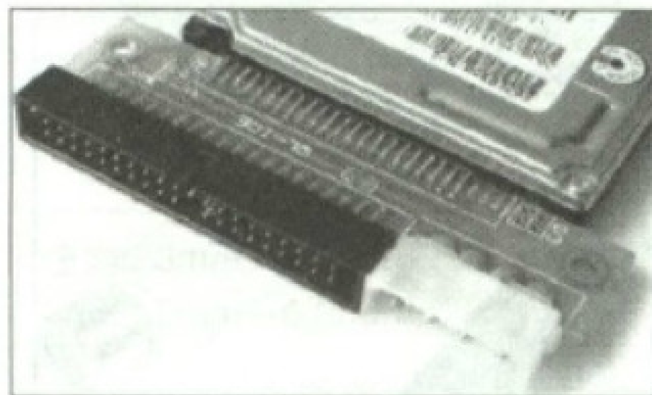


USB手柄转接器

问题5：如何将2.5英寸笔记本硬盘接到台式机上使用？

解决方案： 使用2.5英寸→3.5英寸IDE转接口（参考价格：5～15元）

许多超轻薄的笔记本电脑没有光驱，安装系统和软件很麻烦。通过这种IDE转接口便能直接把笔记本硬盘挂到台式机上装系统或拷贝文件，理论上可以完全发挥笔记本硬盘的传输速度（比一般USB移动硬盘更快），对于需要传输大量数据的用户来说很实用。另外，升级笔记本后换下的较小容量硬盘，如果不需要装成USB移动硬盘，也可以通过IDE转接口挂到台式机上当内置硬盘使用。


2.5英寸→3.5英寸IDE转接口

问题6：是否能将台式机内置IDE硬盘改为USB外置硬盘？

解决方案： 使用IDE→USB转接线（参考价格：80～150元）

当然，我们完全可以采用外置USB硬盘盒的方式来改造，但支持台式机硬盘的外置USB盒价格一般较高，体积庞大。而采用这种转接线则灵活得多，它提供了IDE→USB转接口和外置供电接口（标准4针D型口），可让硬盘在内置/外置方式之间轻松切换，且还可以连接其他硬盘、IDE接口光驱和刻录机。为保证性能，许多这类转接线都会采用USB 2.0接口，选购时一定要向商家问清楚。

此外，CPU接口转换卡（如Socket 423→Socket 478卡、图拉丁转接卡、Slot 1→Socket 370卡）、RJ45网卡一分二转接头等也是常见的接口转换类产品。


USB→IDE转接线

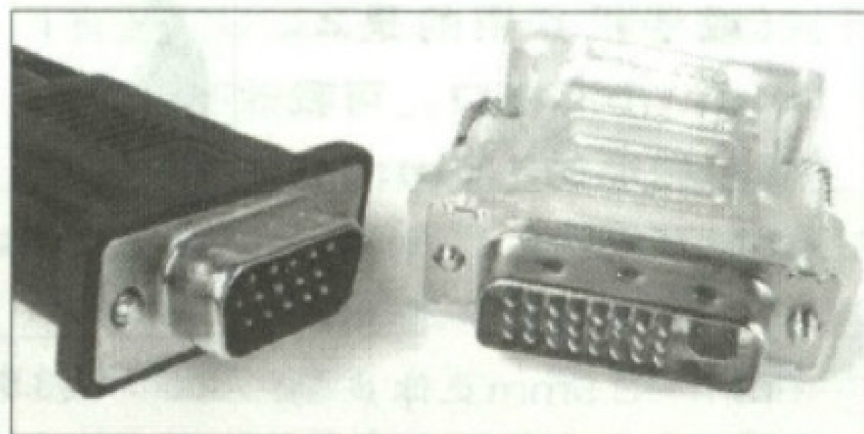
延伸你的听觉与视觉——音频/视频接口转换类


土豆提示： 如果你所在城市的电脑市场里没有专门的转接线专营店，那么去音响器材商店搜索音频/视频转接线，往往会有更大收获。由于这类视听类线材常是玩家"发烧"的对象，所以价格会由于品牌、用料、做工而有相当大的差异，大家可根据自己要求各取所需。

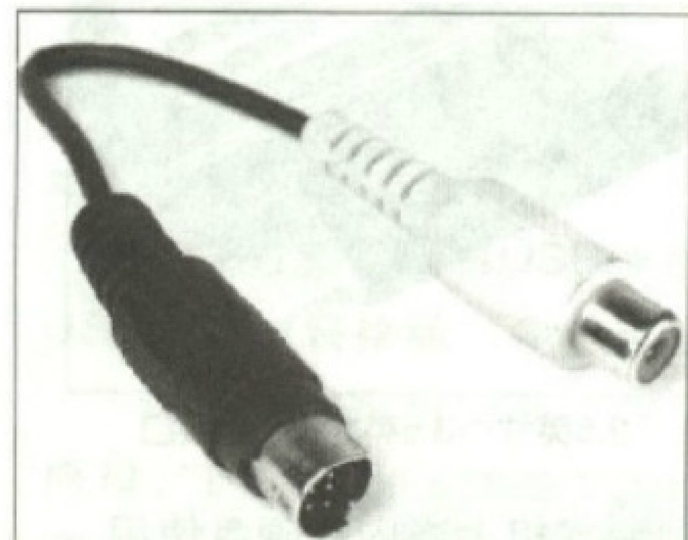
问题1：我要接一台D-Sub接口显示器，显卡上却只有DVI接口。

解决方案： 使用DVI→D-Sub的转接头（参考价格：5～15元）

这便是我们在文章开始提到的问题，目前具备双头输出的显卡一般采用D-Sub模拟+DVI数字的接口组合（也有用双D-


DVI→D-Sub转接头（右），左为D-Sub接口

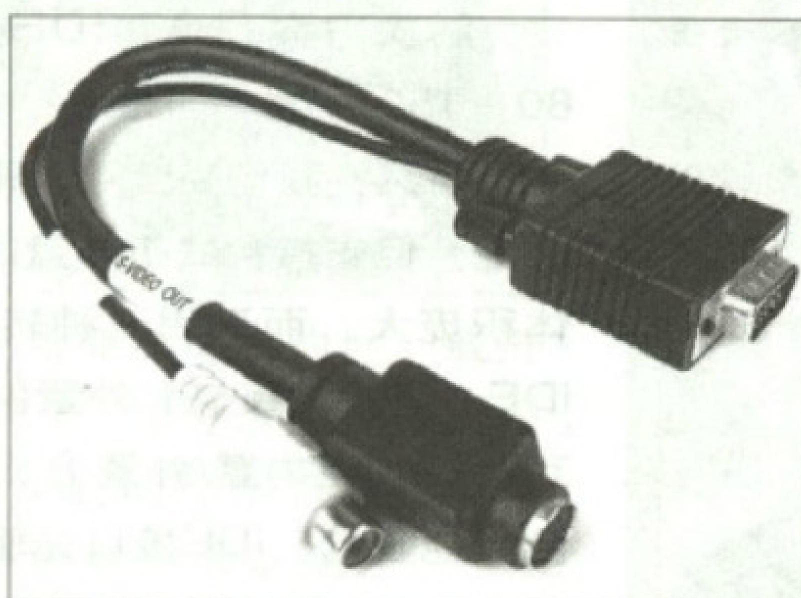
Sub或双DVI的），同时会在附件中提供DVI→D-Sub的转接头，即使单独购买也不贵，至少比高质量的DVI连接线便宜多了。此外，还有一种D-Sub→DVI转接头，以便在只有D-Sub输出的显卡上接DVI接口显示器，由于D-Sub输出的是通过DAC转换后的模拟信号，所以这种连接方式只是让接口可用而已，并不能发挥DVI接口设备在显示质量上的优势。


S-Video转复合端子线

问题2：我想把电脑的图像输出到电视机，躺在沙发上看RMVB电影。可显卡只提供S-Video视频输出接口，而电视机（或其他显示、视频采集设备）只有复合端子输入接口。

解决方案：使用S-Video（4针）输出→普通TV-Out（莲花头复合端子）转接线（参考价格：5～10元）

这类连接线常用于具有VIVO（视频输入/输出）功能的显卡，常见的同类转接线还有S-Video（9针）→S-Video输出+TV-Out复合端子输出、D-Sub→S-Video输出+TV-Out复合端子输出、D-Sub→S-Video输出/输出+D-Sub等。由于这类VIVO接头类型较复杂，建议用随显卡提供的原配转接线，如需要另购，最好先与商家谈好退换事宜，以便试验是否可用。


D-Sub转S-Video+复合端子输出

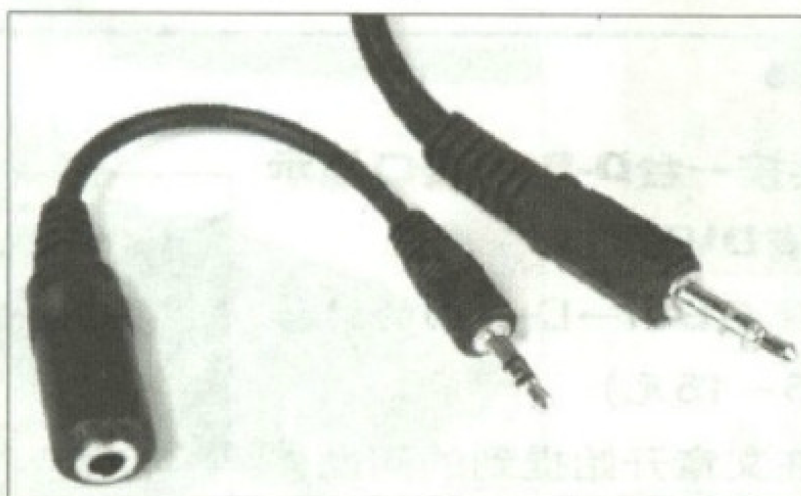
问题3：我需要将数码相机的视频即时输出到电视机/电视卡内。

解决方案：使用数码相机自带的3.5mm复合输出→复合端子输出+音频输出（RCA莲花头）线

目前多数数码相机都带有视频甚至音频输出功能，可将画面实时输出到电视机或电视卡播放。如果接的是只提供S-Video输入的电视卡，还需要增加一根复合端子输出→S-Video输出转接线与上面的转接线配合使用，或者单独购买一根3.5mm复合输出→S-Video输出线。

问题4：MP3机（或手机）用的是2.5mm小耳机口，可我想用标准的3.5mm立体声耳机。

解决方案：使用2.5mm→3.5mm立体声输出转接线（参考价格：2～10元）


2.5mm转3.5mm输出，最右边为标准3.5mm立体声接头

这是数码玩家常碰到的问题，产品为缩小体积用了2.5mm小耳机口，但原配耳塞往往效果不能令人满意，换其他耳塞又碰上接口障碍，因此这类转接线便是玩家必备了。其价格根据做工与品牌不同，会有较大差别。


MP3上的“大小孔”是数码玩家常碰到的问题

问题5：我想把耳机接到声卡上听音乐，可是耳机线太短，拉得我的鼻子都快碰到屏幕上去了。

解决方案：好办，耳机延长线这东东满市场都是（参考价格：2～30元）



许多耳机，特别是为随身听设计的耳机/耳塞的线都比较短，即使机箱有前置音频接口，往往也还嫌线不够长。这时耳机延长线便能派上用场了，其长度一般为1～2m。不过导线的增长也导致电阻增大，从而使得音质下降，因此最好选择长度较短、导电材质好的延长线。此外，在连接一些多声道音箱的后置单元时使用这种延长线，能使其摆放更灵活。

问题6：我想在电脑上同时接耳机和音箱，但声卡只有一个输出孔。

解决方案：使用一分二立体声输出插头（参考价格：3～8元）

这种转接头又被亲切地称为“情侣插头”，有了它，就可在一个随身听上分别插两个耳机，与朋友分享歌曲了。把它用在电脑上也很合适，免得老是来回插拔耳机和音箱。


“情侣插头”

还有一种“二并一”的立体声插头，可以让一个耳机（音箱）同时接受2个音源的输入，适合拥有多个音频输出设备（比如收音机+声卡），懒得来回切换的人士。

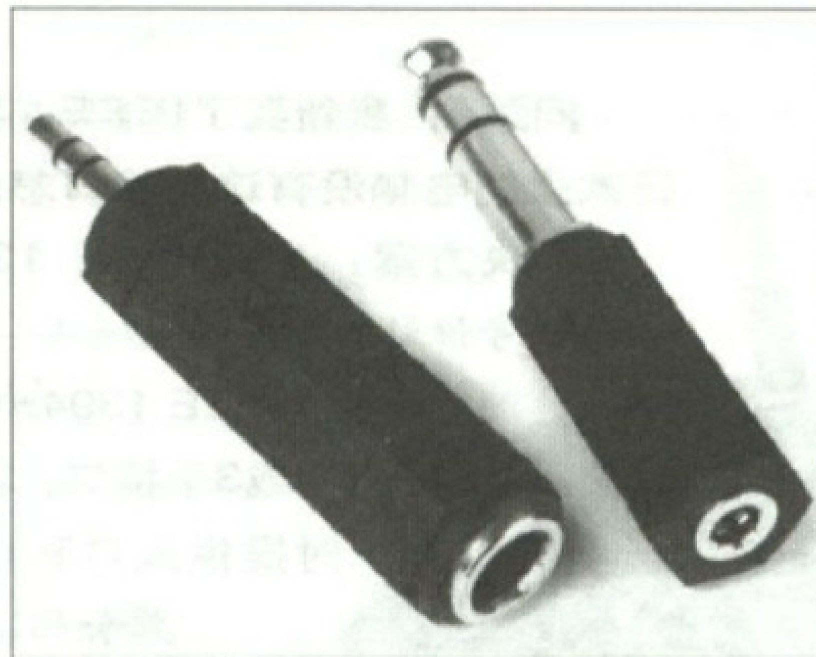


“奇怪”的“二并一”的立体声插头

问题7：我想把家用卡拉OK话筒连到电脑声卡上唱歌（或录制歌曲），但接头口径不一样怎么办？

解决方案：使用6.3mm→3.5mm立体声输入插头（参考价格：3～10元）

卡拉OK话筒的录音品质一般远强于电脑耳麦上的小麦克风。但它通常采用直径6.3mm的插头，而声卡上的Line-in和Mic-in（麦克风）输入都是3.5mm口径的，买一个6.3mm→3.5mm的转接头进行匹配就可以了。顺便提一下，还有一种3.5mm→6.3mm立体声输出转接头，可用于将普通耳机连接到家用音响上欣赏音乐。



左为6.3mm→3.5mm插头，右为3.5mm→6.3mm插头。

常见的这类线材还有3.5mm立体声对录线、3.5mm立体声输出→双RCA莲花头输出（常用于声卡与多媒体音箱或外置功放连接）、CD音频线（模拟或数字）、莲花头双股视频线、视频输出延长线、D-Sub→BNC显示器电缆等，限于篇幅不再一一介绍。

从无到有——功能扩展卡

问题1：如何在只有IDE接口的主板上使用SATA硬盘？

解决方案：使用PCI接口的SATA控制卡（参考价格：100～200元）

如果想尽快体验新一代的SATA接口硬盘，又不愿意换下手头没有SATA接口的主板，SATA→PCI控制卡便能给你增加额外的SATA接口，许多控制卡还支持RAID功能。值得一提的是，市面上也有PCI接口的ATA 100/133（IDE）控制卡，我们可用它升级老主板的ATA 33接口，或增加可用的IDE接口，价格一般在80～200元（根据是否支持RAID的差别）。



问题2：如何在只有SATA接口的主板上使用IDE硬盘？

解决方案：使用SATA→IDE转接器（参考价格：不详，主板附赠）

一些最新的PCI-E主板上完全放弃了IDE接口，只提供了新一代的SATA接口，这时如果想继续留用以前的IDE硬盘，就需要这种不太多见的SATA→IDE转接器了。图中是某些型号的升技主板提供的转接器，你的IDE硬盘装上这个“尾巴”之后，安装方式就与SATA硬盘相同了。



问题3：我新买了USB 2.0设备，但家里的电脑只支持USB 1.1接口，难道非得换主板不可吗？

解决方案：安装USB 2.0控制卡（参考价格：35～90元）

家里的USB设备越来越多，USB键盘、USB鼠标、USB摄像头、USB闪盘、USB打印机、USB扫描仪，如今又出现了时髦的USB小风扇、台灯……不但原有接口不够用，新的USB 2.0设备更是面对老主板上缓慢的USB 1.1接口有劲使不出，好在现在USB 2.0控制卡已很便宜了，买一块问题就都解决了。此外，如果只是需要增加接口，USB Hub是很方便的选择（参考价格：USB 1.1无源15～50元，USB 1.1有源和USB 2.0的Hub一般比控制卡还贵，不推荐）。



USB Hub



土豆提示：一般来说NEC芯片的USB 2.0控制卡性能最好也最贵，VIA芯片的其次，ALI芯片的最便宜；2口与4口的卡差价不大，建议直接买4口的。另外，做工差的USB控制卡连接设备较多时，其中部分接口可能会出现供电不足的问题。

问题4：我新买了IEEE 1394设备，但家里的电脑没有这种接口怎么办？

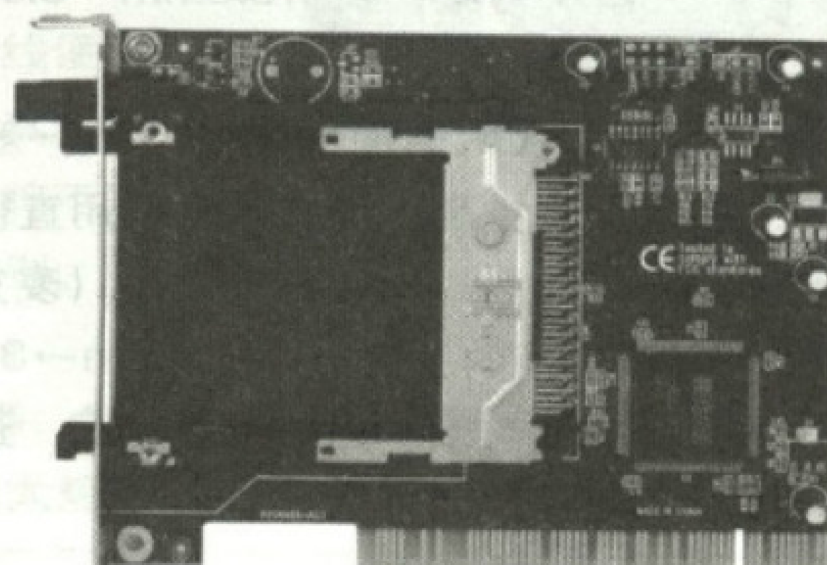
解决方案：安装IEEE 1394控制卡（参考价格：50～150元）



土豆提示：跟USB 2.0卡一样，IEEE 1394卡只是一种数据传输接口的控制卡，所谓的“采集”功能实际上是指后期的软件处理（除非卡上附加了其他专用视频压缩芯片）。因此如果芯片相同，几十元的IEEE 1394卡和数百上千元的“采集卡”在传输性能和质量上基本没有差别（因为完全是数字传输），其价格差距大部分都体现在附赠的视频编辑软件上。

IEEE 1394卡一般提供2个或3个接口，且多数还同时提供大口和小口。买这类卡和USB 2.0卡一样，看芯片和做工即可：TI（德州仪器）芯片的最常见，兼容性也最好；VIA芯片的物美价廉，但有时兼容性一般，此外也有用NEC、PHILIPS和朗讯芯片的。

常见的功能扩展接头（线、卡）还有USB→红外/蓝牙适配器、USB网卡（USB→RJ45）、USB或IEEE 1394联机线、PCI→PCMCIA卡（可在台式机上使用笔记本电脑的PCMCIA扩展设备）等。



PCI→PCMCIA卡

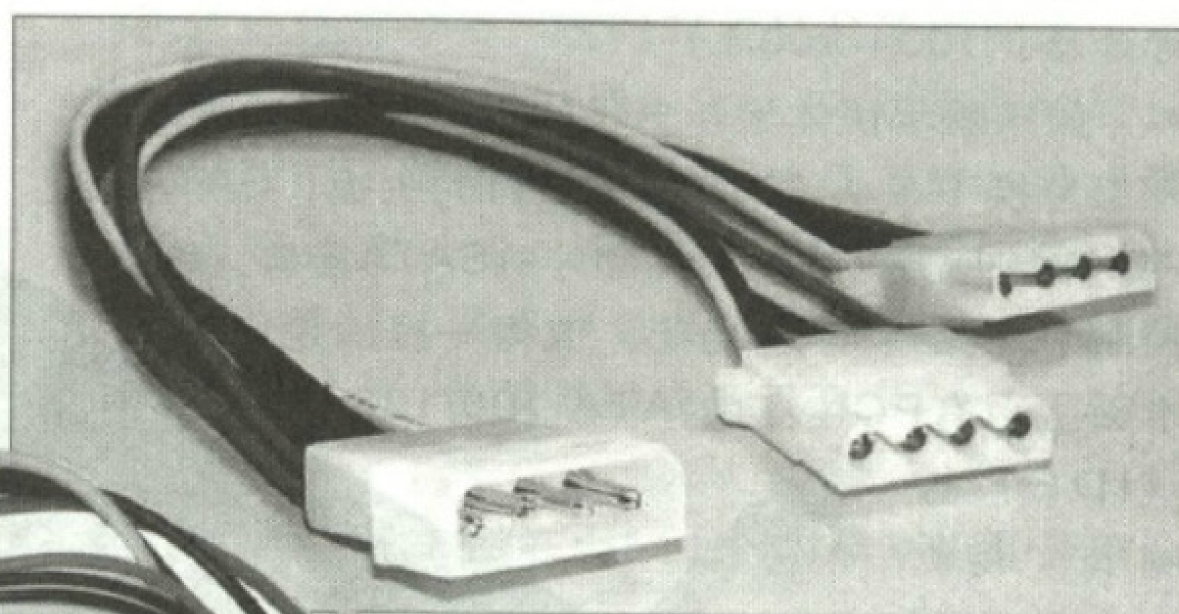
（参考价格：150~200元）

延续能量之源——电源接口转换类

问题1：刚买了块新硬盘，却发现电源接头不够用了，只好暂时先拔掉一个光驱，郁闷……

解决方案：太简单了，弄个梯型口电源1对2线（1大→2大）就行（参考价格：1～2元）

这类电源转接器材还有梯型口电源1对1延长线、梯型口电源大口→小口、梯型口电源1大→1小口+1大口等、梯型口电源→4针主板辅助供电口、梯型口电源→3针风扇电源口、标准梯型口电源转SATA硬盘电源线、ATX电源主接口延长线、24Pin电源主接口→20Pin转接线等，只要你的电源功率足够强大，这些不起眼的小转接线便能给其他设备带来“额外”的能量。当然，选用时也需要特别注意转接线的做工（电线应粗一些，触点能紧密接触），特别是给主板和硬盘供电的线。



↑ 电源口1大转2大

← 电源口1大转1大+1小

问题2：手机在办公室/朋友家/网吧没电了，手头又没有对应的充电器。

解决方案：准备一套万用USB手机充电转接头。（参考价格：20～30元）

这种USB充电接头通过USB接口的5V电源取电，小巧轻便。市面上的万用充电组合一般包括5种以上常见手机品牌接口，必要时同事之间也可共享。



诺基亚手机用USB充电线

问题3：如何在汽车上为PDA、手机等设备供电？

解决方案：采用点烟器电源→USB转接线（或其他电脑/数码外设接口）（参考价格：100～200元）



←车载电源适配器

通过车载点烟器电源转换为USB接口（也有直接对应相应设备接口的）后，与USB转接线配合，就可以为PDA、手机乃至部分MP3等设备供电了。更绝的是，现在已出现了手摇和太阳能的手机充电器，真可谓是“随充随用”。

八仙过海——其他转接线/头/卡

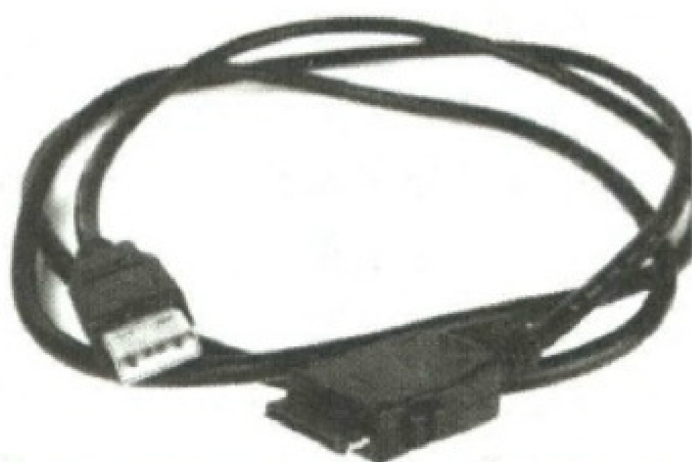

带底座的延长线用起来更方便

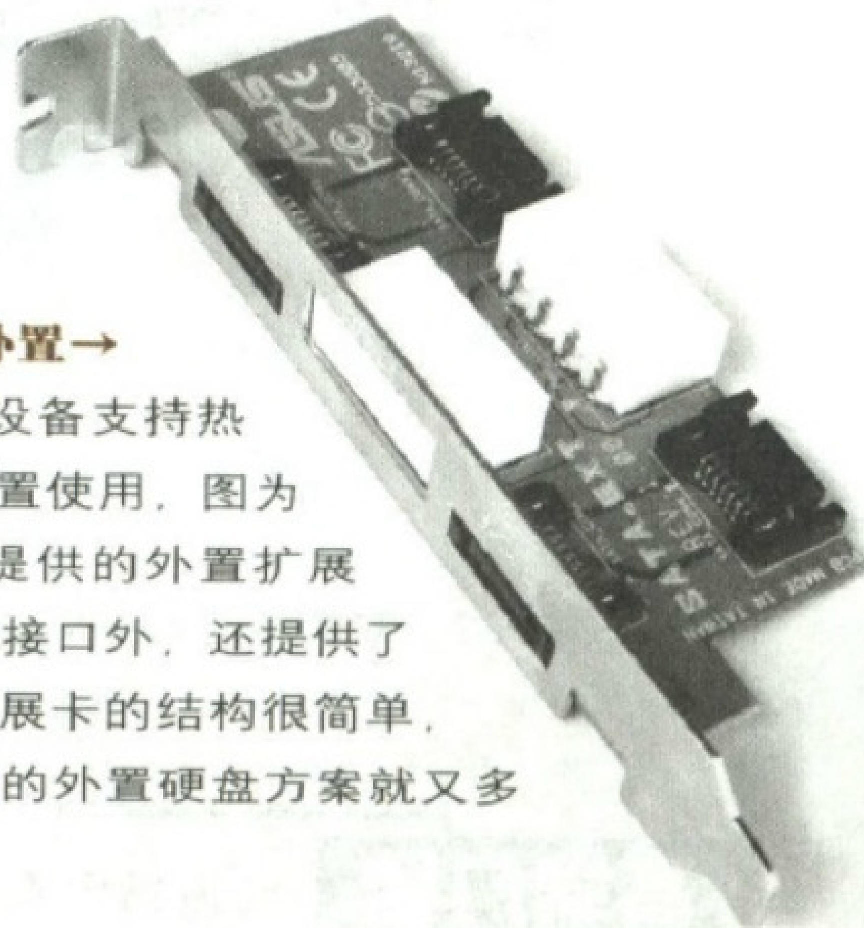
1.延长线

除了上面提到的音频延长线，USB延长线（参考价：3～5元）也是我们非常熟悉的延长线材，长度一般在0.5～2m，可将机箱后面的USB接口延伸到桌面。笔者认为很多时候延长线+USB Hub的组合远比机箱前置端口好用，特别是当机箱被放置在电脑桌下方时。

2.手机/PDA数据线

手机/PDA与电脑连接的数据线通常有USB和串口2种，许多厂商都有自己的接口规格（也便于各赚各的银子），这里不再详述。一般来说非原装数据线更实惠，但兼容性要差一些；对于有红外功能的手机/PDA来说，USB红外适配器（参考价：50～120元）是很不错的替代方案，且能适应多种手机。


一种USB接口PDA数据线，可用于华硕PDA和某些型号的多普达智能手机



3.内置SATA接口转外置→

由于SATA接口设备支持热插拔，因此更方便外置使用，图为华硕nForce4主板提供的外置扩展卡，除引出2个SATA接口外，还提供了梯型电源口。这种扩展卡的结构很简单，未来如果普及，我们的外置硬盘方案就又多了一种选择。



4.主板扩展挡板/扩展仓

主板上一般也会根据其集成的各种功能提供相应的扩展挡板，如USB/IEEE 1394口挡板、音频I/O挡板、内置显卡输出（含TV-Out）挡板、前置系统监控/读卡器/红外口扩展仓等，大家可根据其说明书安装，以最大程度地发挥手中主板的价值。

后记



在埋怨PC及其外设频繁升级换代、功能与接口复杂化给我们带来不便的同时，我们也在享受着技术发展和发达的零部件制造业给我们带来的便利——虽然我们在这里列举了数十种常见的转接设备，但这的确只是很小一部分。即使在本文中没有发现你想要的东西，也完全不必灰心，随便去电脑城里或网上的线材专卖店逛逛，说不定就能遭遇惊喜。当然，也不要期望会有PⅢ→P4、GeForce5→GeForce6的升级卡出现，虽然国外确实有PCI→AGP的转换卡……

其实，我觉得写这种文章既有趣又有遗憾。有趣是因为在准备选题、收集资料的过程中常能了解到有趣的器材，收获和充实新的知识，比如前面提到的手摇和太阳能手机充电器，还有五花八门的Mini USB口……而遗憾则出现在动笔之前和停笔之后，动笔之前觉得素材实在太多太繁难以取舍，停笔之后却发现文章组织和行文还有不少可商榷之处，而且许多值得关注的东西从一开始就未被考虑进来……有人说缺憾也是一种美，也许我们每次的专题都是如此，但我宁愿相信它是一种动力，能促使我们一次次提高。当然，这种动力也会来自读者们的意见与建议，如果你愿意与我们分享你的心得，因特网用户请发E-mail到darwin@popsoft.com.cn（本条信息免费^_^）。

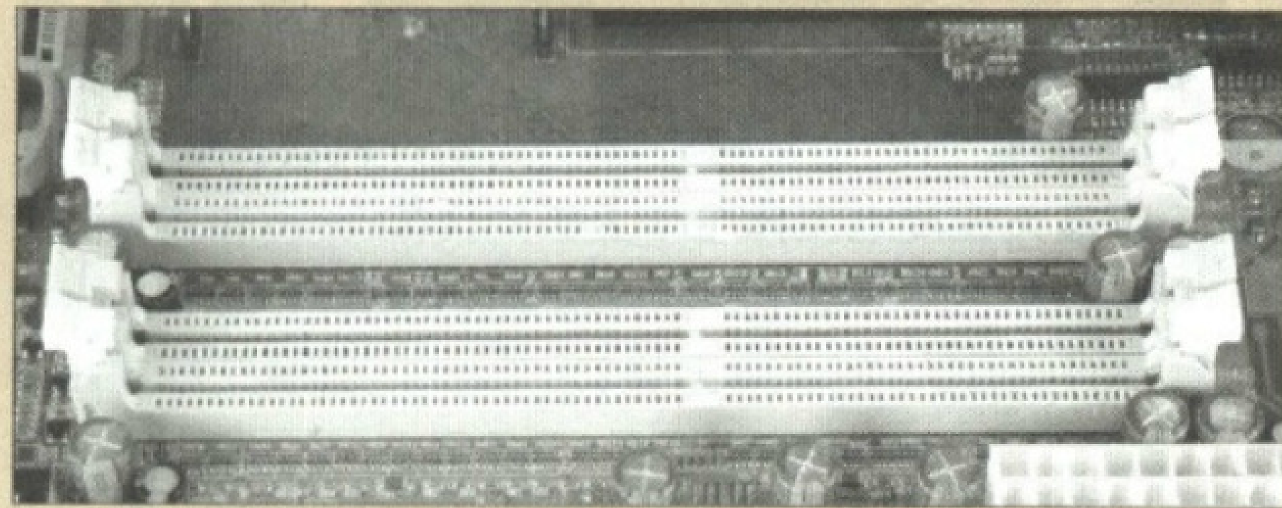
搭建竞争新舞台——年初芯片组展望

■上海 阿亮

在CPU炫目的光芒下，芯片组默默无闻地奉献着。然而，芯片组对整体性能的发挥及敏感的兼容性问题起着重要作用，有时其重要性甚至超过了CPU。更为重要的是，芯片组在某种程度上决定了CPU的命运，甚至可左右业界规范的发展趋势。

高端门槛 双通道主宰潮流趋势

长期以来，内存带宽一直是亟待解决的问题，DDR的出现让我们欢欣鼓舞，但这似乎无法满足“贪婪”的CPU。当NVIDIA在Socket A平台进行了一次不太成功的试验（第一代nForce芯片组）之后，双通道DDR技术终于在2004年得到普及，并极有可能成为2005年芯片组的标准配置。



双通道内存支持成为芯片组标准配置

“双通道内存”技术是一种内存控制和管理技术，它依赖于芯片组的内存控制器，在理论上能使两条同等规格内存提供的带宽增长一倍。事实上它并不是什么新鲜玩意儿，且早就被应用于服务器和工作站系统中，只是为了解决台式机日益窘迫的带宽瓶颈问题，才走到了桌面平台上。

DDR内存和曾昙花一现的Rambus内存完全不同，后者有着高延时的特性且为串行传输方式，这些特性决定设计一款支持双通道Rambus内存的芯片组的难度和成本都不算太高。但DDR内存却有着自身局限性，它本身是低延时特性的，采用并行传输模式，最重要的是当DDR SDRAM的工作频率高于400MHz时，其信号波形往往会出现失真问题，这些都为设计一款支持双通道DDR内存系统的芯片组带来不小难度，芯片组的制造成本也会相应地提高。然而，NVIDIA、Intel、VIA、SiS及ALI都先后突破了技术壁垒，随着Presott及Athlon 64前端总线的大幅度提升，未来双通道DDR将成为当仁不让的主流。

双通道DDR技术还带给我们另一份惊喜，它能令整合芯片组的性能大幅度提升。由于整合芯片组的内置显示核心使用系统内存作为显存，因此其“显存”带宽只有64Bit（DDR等效128bit），且是与系统共用，因此不仅3D性能大打折扣，连系统的整体表现也会受到牵连。而当双通道DDR技术运用在整合芯片组之后，其“显存带宽”陡然提升到128Bit（DDR等效256bit），与主流独立型显卡持平，且基本不会对系统性能产生太多负面影响。

展望2005年芯片组市场，绝大多数新发布的芯片组将全面采用双通道DDR400技术，尤其是Intel的LGA775平台。至于AMD的Athlon 64处理器，Socket 754因为成本问题暂时无法搭载上双通道快车，不过对于内存控制器转移到CPU的Athlon 64平台而言，一切主动权都在AMD手中，而不是取决于芯片组。

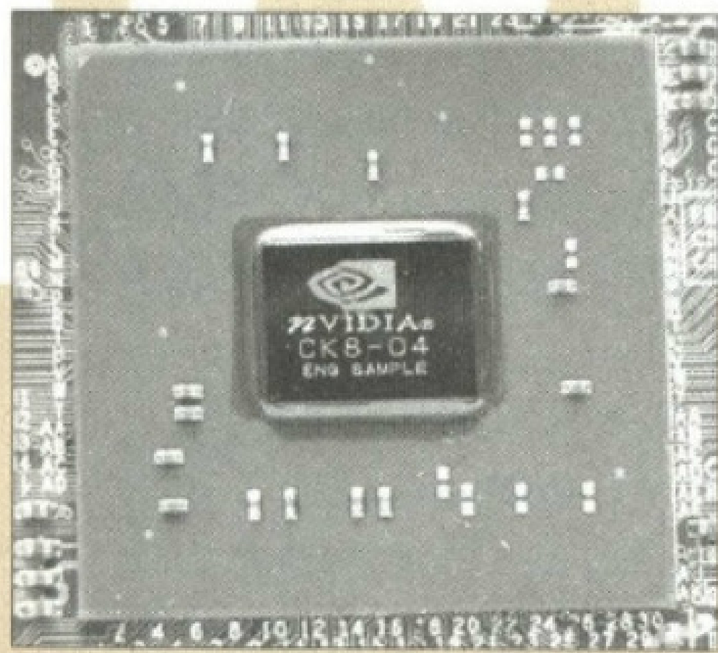
众人拾柴 K8芯片组人丁兴旺

任何一款CPU都离不开芯片组的支持，这点已得到了业界的公认。对于处于上升阶段的Athlon64/64 FX处理器而言，芯片组的重要性更是不言而喻。令人高兴的是，SiS、NVIDIA、VIA及ATI都对Athlon 64平台提供了鼎力支持。

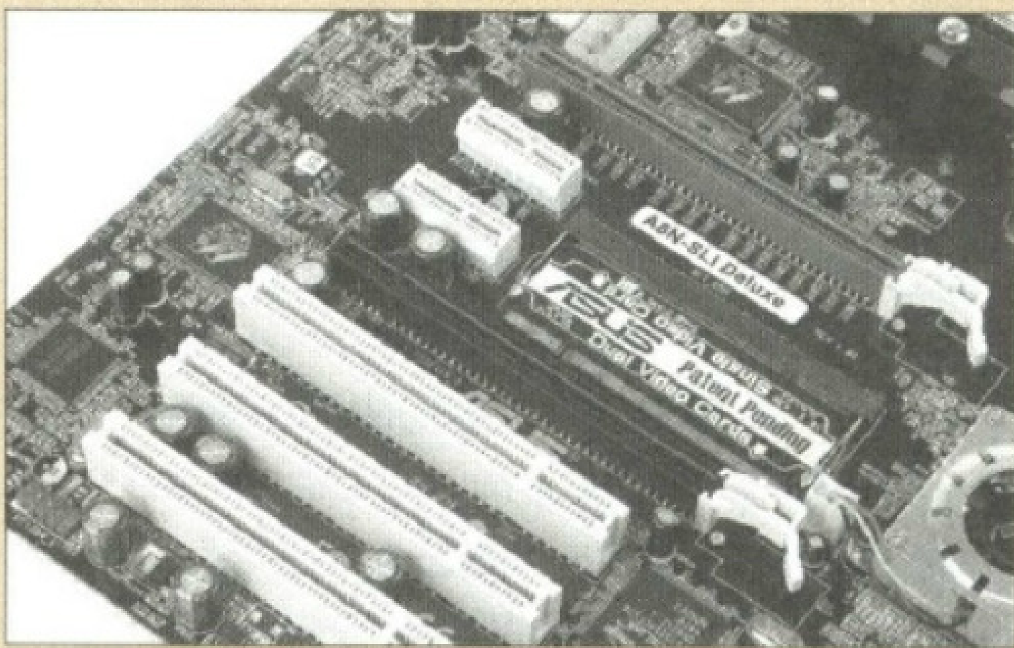
1.NVIDIA nForce4

众所周知，GeForce 6800系列显卡的最大亮点就是引入并行SLI技术，可让两块显卡同时对一个场景进行分工渲染，从而达

到提升速度的目的。不过要享用SLI技术，除要显卡支持外，还需要一款支持双PCI-Express X16接口的主板。以前支持双PCI-Express X16的芯片组只有工作站级别的Intel E7525。为此NVIDIA在nForce4中加入了对SLI的支持，使之成为GeForce 6800 SLI的绝配。这对于AMD无疑是天大的好消息，因为一旦Intel不愿让双PCI-Express技术下降到桌面级芯片组，那么仅仅凭借这一优势就能让Athlon 64吸引大量高端桌面用户和工作站用户。


研发代号为CK8-04的nForce4芯片组

在磁盘功能上，nForce4也较nForce3 250有很大增强，这完全得益于强大的南桥芯片。新版MCP4南桥可支持8个SATA设备，比i925X还要多。同时nForce4也是首款支持AHCI 1.0修订版SATA II规范的芯片组，与第一代SATA标准相比，SATA II最大的特点是将接口传输带宽提升到300MB/s，并支持NCQ优化指令。此外，NVIDIA还引入了混合RAID模式，支持SATA与IDE硬盘混合组成RAID，将磁盘阵列的便捷性提升到全新的高度。

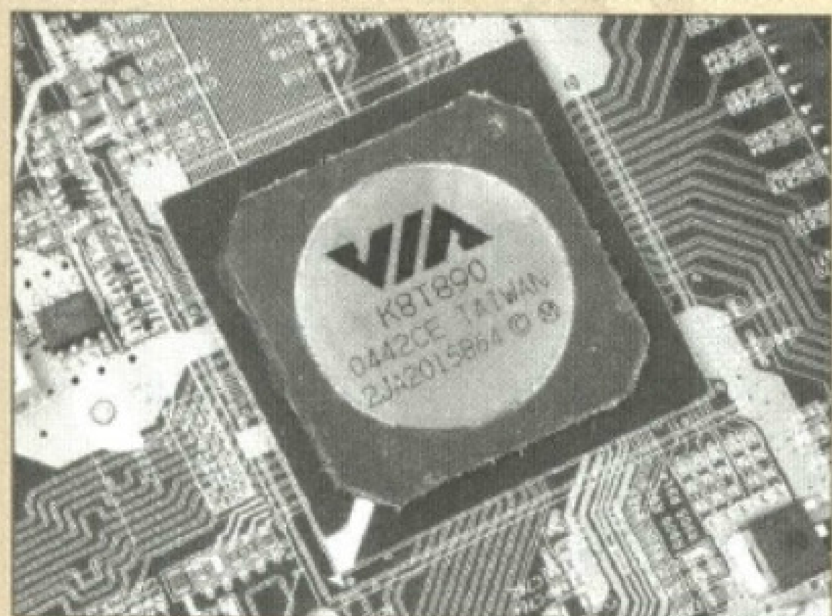

华硕nForce4主板上的双PCI-Express插槽

nForce4的其他功能也有所增强，比如支持的USB 2.0接口增加到10个，并增加对IEEE 1394的支持；nForce4的音频功能也得到拓展，SoundStorm2技术能提供每秒20GFlops的处理能力，兼容Dolby Digital 5.1，可实现5.1/6.1/7.1声道输出。此外，MCP4南桥还内置了网络防火墙功能。

2.VIA K8T890

K8T890系列是VIA的新一代K8芯片组，包括标准版的K8T890、支持双PCI-Express接口（VIA称之为Dual GFX架构）的K8T890 Pro及内建DirectX 9显示核心的K8M890。它们都支持AMD Sempron、Athlon 64/64 FX及Opteron处理器，并拥有双工16Bit的1GHz Hyper-Transport总线，令处理器与北桥芯片的传输率达8GB/s。

与上代K8T800系列的最大区别在于，K8T890系列省去了AGP接口，而加入了对PCI-Express X16及X1接口的支持，其余规格大致相同。K8T890加入了动态超频架构，当提高系统外频时，用户可自行锁定PCI-Express及PCI的频率，从而大大增强了超频稳定性。


VIA K8T890北桥芯片

K8T890还是VIA首个真正支持Ultra V-Link的K8芯片组，提供高达1066MB/s的南北桥传输率。其实之前的VT8237南桥已支持Ultra V-Link模式，但K8T800系列的北桥芯片却未支持Ultra V-Link，而只支持V-Link 8×，频宽只有前者的一半。K8T890系列初期将会配上VT8237，但后期将会改用更先进的VT8251新南桥。

目前Dual GFX架构主要有两种方式。一种是nForce4的SLI方式，它内建19 Lanes PCI-Express，把PCI-Express X16接口一分为二，每个接口为PCI-Express X8的速度；第二种方式是划分PCI-Express X16接口带宽，例如K8T890 Pro就内建20个Lanes PCI-Express，其Dual GFX架构采用X16+X4，即第二条是PCI-Express X4的速度。

3.SiS756与ATI RX480

从实力分析看，目前NVIDIA与VIA牢牢占据AMD芯片组的头两把交椅，前者拥有性能优势，后者具备兼容性优势。而在第三大AMD芯片组厂商的竞争中，SiS一直占据着主动地位，其实力明显优于ATI与ALI。

SiS756是SiS的第二代K8芯片组，也同样全面进入PCI-Express时代。SiS765芯片组支持PCI-Express X16接口，该系列中的SiS756 FX还支持双PCI-Express X16，这将超越nForce4与K8T890的规格。事实上SiS近几年在芯片组领域发展迅猛，但由于它在P4和K7平台拥有数量庞大的OEM客户，在零售市场表现并不突出，因此一直充当着“默默无闻”的强者，其产品的受关注度和曝光度相比NVIDIA、VIA等要少很多。面对潜力巨大的K8平台，SiS并没有选择继续沉默。SiS756特别是SiS756 FX将成为一款十分具有竞争力的芯片组。


SiS的第二代K8芯片组SiS756

相对而言，尽管ATI也在不断地努力，不过其RX480仅仅是作为独立芯片组的试探性产品，因为在近阶段整合芯片组依旧是ATI的主攻方向。从功能看，RX480北桥实现了PCI-Express X16、1GHz HyperTransport总线及Socket 939平台的支持，因此整体表现还是与另外三大芯片组厂商的产品十分接近。至于已更名为ULI的ALI，由于产品研发方向的改变，其K8芯片组将仍然停留在OEM AMD产品的阶段，在AMD 8XXX系列芯片组没有更新之前，ALI不会有什么惊人之举。

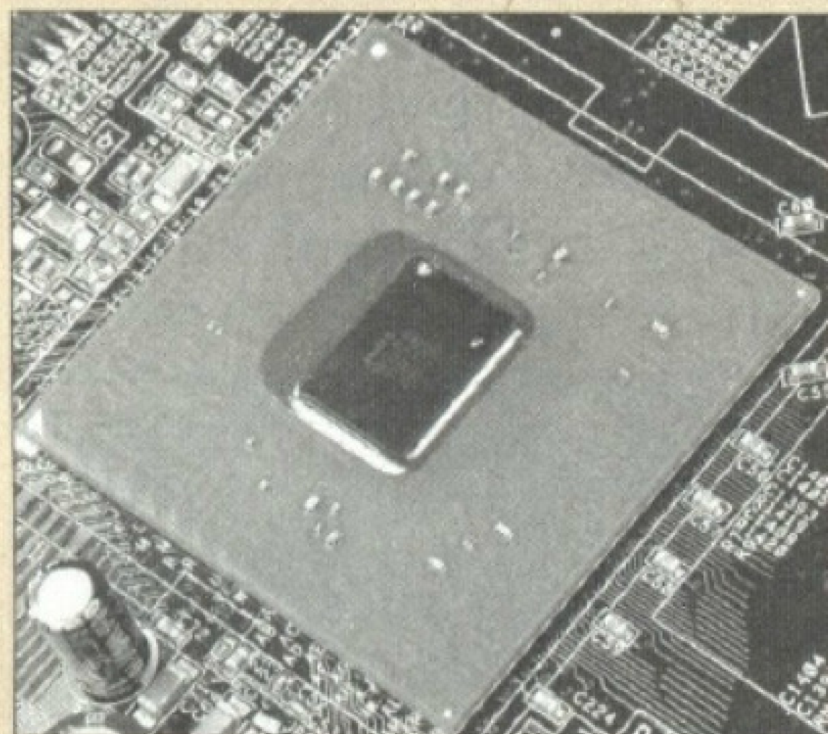
王者之风 Prescott芯片组孕育未来

尽管LGA775平台没能在2004年年底之前普及，但Intel的强硬政策总能凭借其强大的市场调控能力而最终实现。DDR2内存支持及PCI-Express总线成为Prescott芯片组的重要特征。

1.Intel 9XX系列

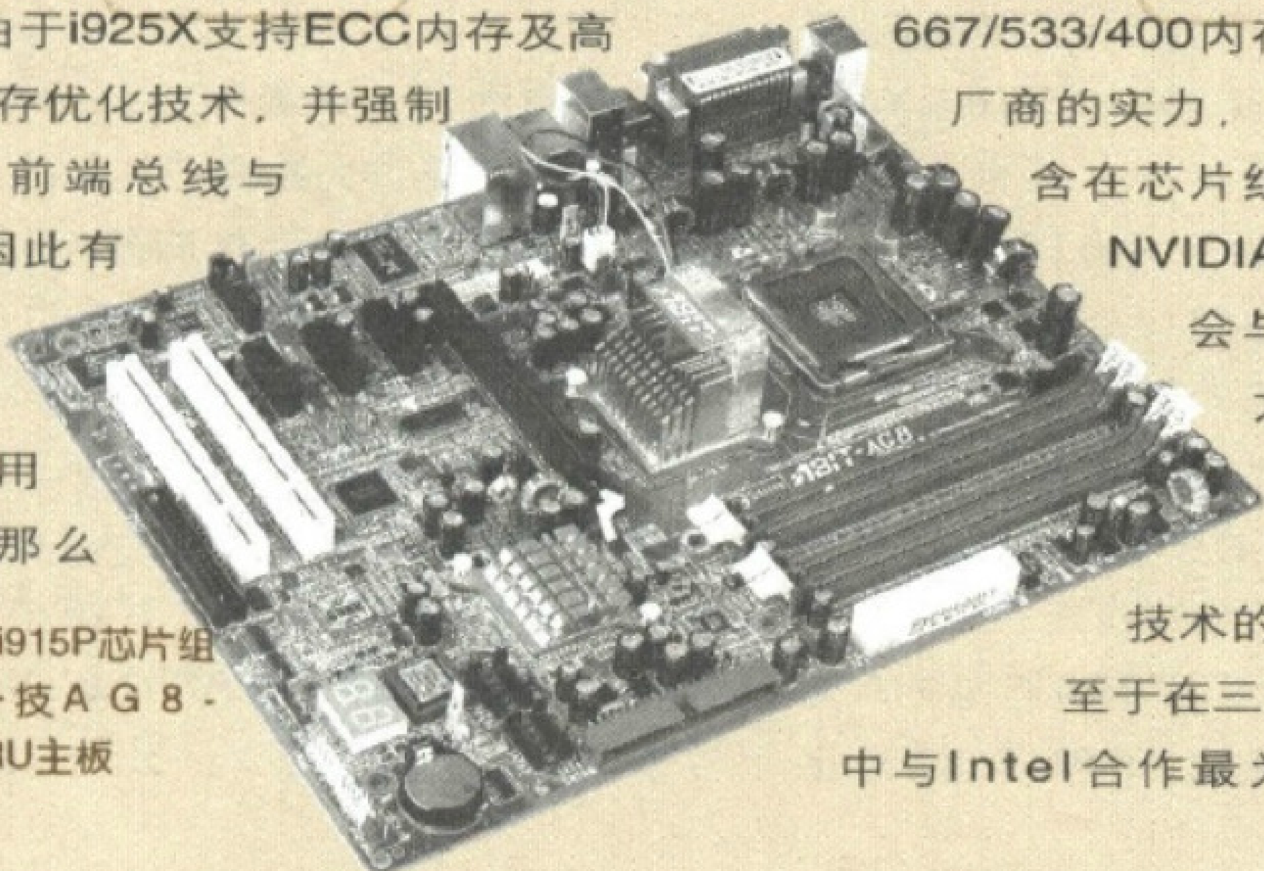
随着新一代Prescott处理器浮出水面，Intel的芯片组也自然而然地经历改朝换代，i9XX系列芯片组当仁不让地成为Prescott的最佳拍档。在之前很长一段时间内，i875芯片组一直是Intel的旗舰级产品，但面对最新的Prescott处理器，i925X将会取代i875成为新一代王者。从技术指标来看，DDR2支持、LGA775插座、PCI Express插槽及内存优化技术的采用将是i925X的绝对亮点。

尽管目前Prescott处理器多半仍沿用Socket 478插槽，但2005年向LGA775（Socket T）插槽的方向发展是必然的。Socket 478插槽所采用的mPGA技术已发展到其物理极限，由于针脚是有一定电容性，故此会产生噪讯；加上CPU针脚令其容易吸收干扰，针脚越长，噪讯也越大。面对今后高频率高功耗的Prescott处理器，Socket 478势必力不从心。LGA775插槽的优点是减短针脚，可减低噪讯，电气特色也得以发挥。在使用i925X芯片组的主板中，LGA775插槽是作为强行规定的，且届时将只能兼容800MHz前端总线的处理器。不过这样做所带来的成本压力也是惊人的，LGA775插槽极易出现接触不良，并且在插槽的生产上要求更严格。由于i925X支持ECC内存及高端的Stalemete内存优化技术，并强制支持800MHz前端总线与LGA775插槽，因此有足够的空间推出简化版本。



Intel 925X北桥芯片

如果说i925X用于取代i875，那么i865PE的替代者就应该是i915P。



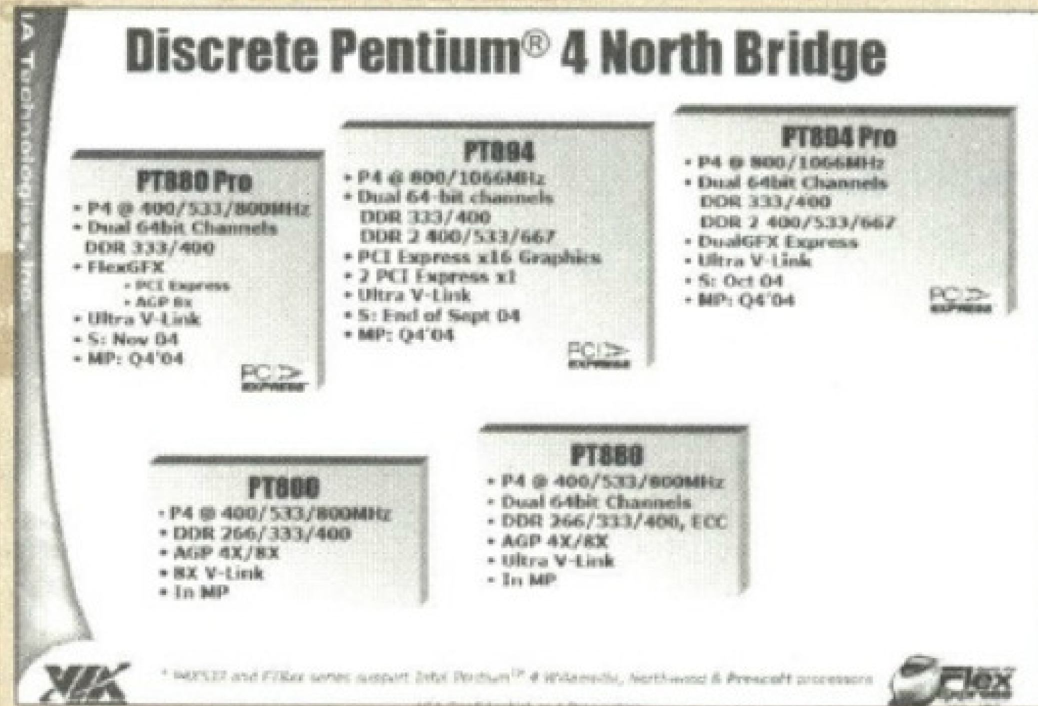
采用i915P芯片组的升技AG8-GURU主板

与i925X芯片组相比，i915P明显更为保守，虽然它也支持DDR2、PCI Express等最先技术，但显然不像i925X那样“横行霸道”。i915P可兼容Socket 478插槽、533MHz前端总线及DDR内存，甚至还能通过转接芯片来提供AGP插槽，一切决定权都在于主板厂商，芯片组将不作出任何强行规定。

然而，与VIA及SiS的新一代芯片组的显著区别是，i915P并不直接对AGP 8×和PCI Express X16进行双支持，而是默认支持PCI Express X16。当主板需要实现AGP 8×时，主板厂商必须安装转接电路，客观上提升了成本，也导致AGP显卡无法发挥最佳性能。从事实上，粗略来看i915P更像是去除内存优化技术及多项限制的i925X。

2.其他芯片组厂商

Intel平台的芯片组长期被Intel所垄断，这也是近期无法改变的事实。不过由于Intel的市场份额远远高于AMD，因此即便再艰难，P4平台还是各大芯片组厂商的必争之地。在LGA775时代，VIA PT894系列或许是离我们距离最近的一款非Intel芯片组。PT894支持双通道DDR400/333/266或DDR2-667/533/400内存，同时提供对PCI-Express的支持。事实上从694X与KT133时代开始，VIA就开始“脚踏两条船”的策略，其AMD芯片组与Intel芯片组的基本功能都十分接近。VIA PT894的Pro版本可支持双PCI-Express，不过依旧没能实现双X16，而是采用与K8T890 Pro相同的规格。



VIA的Prescott平台芯片组蓝图

NVIDIA是2005年最为令人期待的非Intel芯片组厂商，因为它刚刚获得了Intel授权，进军Prescott芯片组市场。NVIDIA的第一款Prescott芯片组将是nForce5，也同样支持双通道DDR400/333/266或DDR2-667/533/400内存。事实上P4平台更能体现出芯片组厂商的实力，因为对性能影响很大的内存控制器包含在芯片组中，而不是集成到CPU内部。凭借NVIDIA强大的研发实力，届时nForce5肯定会与i9XX系列形成正面交锋，这也是广大消费者最愿意看到的局面。更为重要的是，nForce5 Ultra将会支持双PCI-Express X16，成为NVIDIA SLI技术的有力支持者。

至于在三大传统芯片组厂商（VIA、SiS和ALI）中与Intel合作最为密切的SiS，其SiS649系列将是

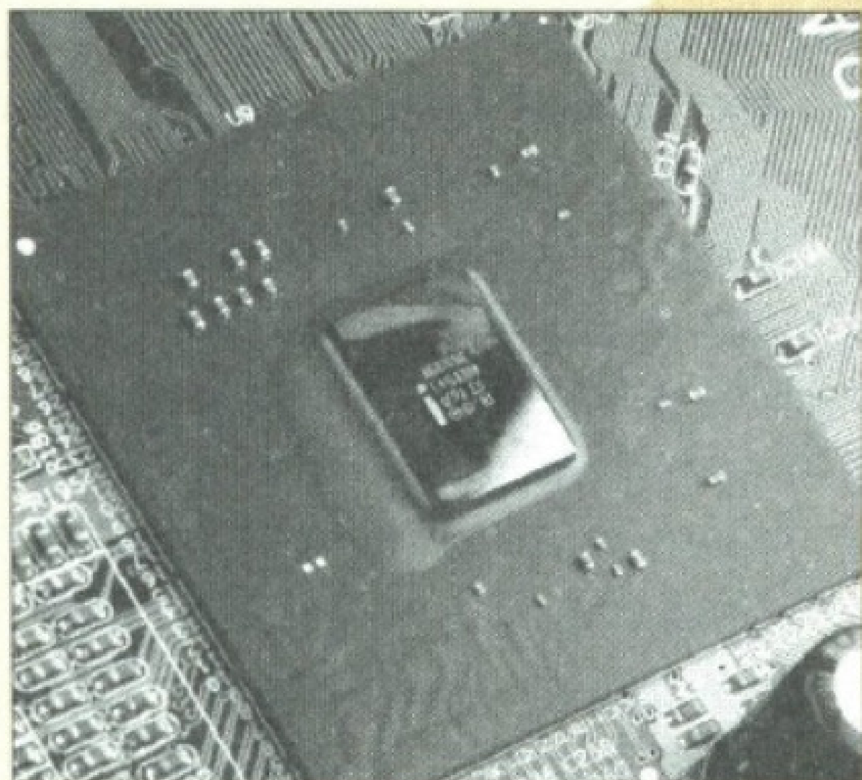
Prescott时代的主打产品。SiS649的基本规格与VIA PT894类似，只不过无法支持双通道内存技术。由于Intel i9XX芯片组中尚无单通道内存的产品，因此SiS649很可能将扮演Prescott时代的i848P芯片组角色。此外，SiS656将是SiS649的改进版本，支持HyperStreaming架构及频率更高的DDR2内存和ECC纠错。然而更为吸引人的还是SiS656 FX，这才是SiS在Presoctt平台的旗舰级产品，它在SiS656的基础上加入了双通道技术。

咸鱼翻身 整合芯片组不再平庸

在很长一段时间内，集成显卡的性能饱受非议，不过这一局面在2005年会有很大的改变。随着双通道内存技术的普及，集成图形芯片的显存带宽问题基本解决，且如今集成图形芯片的频率也大幅度提高，再加上更为先进的PCI-Express总线，整体性能的提升并不出人意料。

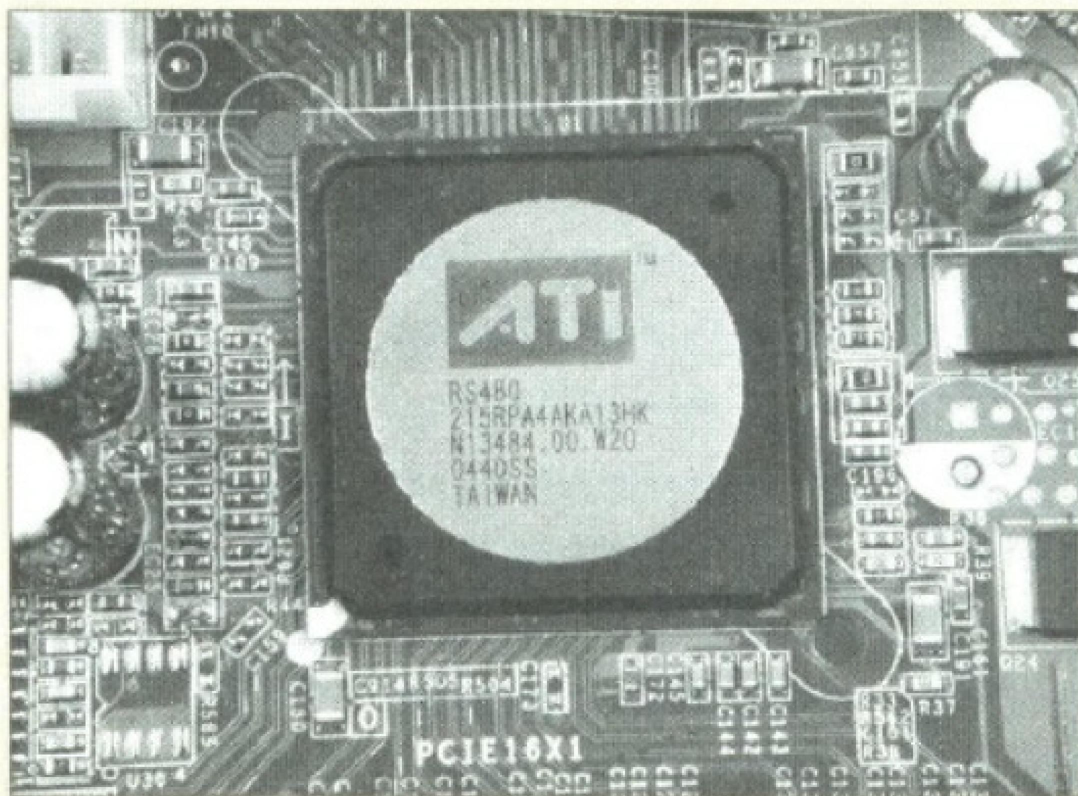
1.Intel 915G

Intel在i915G芯片组中集成了Extreme3显示核心，频率提升至333MHz。由于i915G支持DDR2-533MHz双管道内存技术，因此其显存带宽可进一步提升至8.5GB/s，且最多可占用128MB系统内存，基本上已与主流独立型显卡打平。i915G并没有提供AGP支持，故此其集成显示内核也改为PCI-Express X16总线的核心，带宽由AGP 8×的2.1GB/s增至PCI-E X16的4GB/s，增幅接近一倍。



集成Extreme3核心的i915G北桥芯片

值得注意的是，Extreme3核心应用了一种非常有意思的DVMT动态显存技术，该技术允许图形核心根据任务需要从系统中动态获取内存资源。例如在上网浏览、办公处理等应用中只需要调用8MB的内存资源，而在执行3D游戏时最多可共享128MB的系统内存作为显存。事实上，Extreme3核心的最大亮点在于支持DirectX 9.0。目前很多新游戏已强制要求显卡具备Pixel Shader，否则无法运行，譬如《波斯王子——时之砂》等。i915G集成2.0版本的Pixel Shader，直接兼容DirectX 9.0，遗憾的是i915G无法在硬件上支持Vertex Shader，因此3D运算中的顶点渲染工作仍需靠CPU模拟完成。



集成RADEON 9600显示核心的RS480北桥

从目前的测试数据看，i915G在搭配Prescott处理器及双通道DDR2-533MHz内存时，3DMark2001 SE的默认测试（1024×768×32Bit）可达到5000分以上，令人相当满意。此外i915G还将支持双头显示功能，整体表现已超越ATI的RADEON 9100IGP。按照Intel的惯例，i915G很可能将会有去除额外PCI Express接口的i915GV及仅支持533MHz前端总线的i915GL作为简化版。

2.ATI RS480

研发代号为RS480的RADEON Xpress 200G芯片组整合X300图形核心，该核心的整体指标十分接近RADEON 9600，它通过PCI-Express总线动态调用内存作为显存，或直接板载mBGA封装的显存，这与AGP时代的内存共享模式有着显著区别。

即便是在不板载显存的情况下，RS480的图形核心也能通过PCI-Express智能地使用内存。RS480采用的是前一阵子ATI大力宣传的HyperMemory技术，这项技术通过共享系统内存来完成显存的作用，这与当前的整合显卡十分类似。不过ATI表示，HyperMemory技术可借助PCI Express双向传输的优势而获得近似于本地显存的速度，而不会像普通集成显卡那样影响整体速度。更为重要的是，HyperMemory可智能分配内存，确保关键的图形数据被保存在速度较快的显存中，这使得数据能被动态地根据需求存储到显存和系统内存中。毫无疑问，HyperMemory并非一味地抛弃本地显存，而是结合显存与内存，因此未来的前景将十分广阔。

3.其他整合芯片组

除了Intel与ATI这两大整合芯片组厂商，VIA与SiS也都有条不紊地提升整合图形核心性能。在很长一段时间内，收购S3的VIA居然没有一款像样的整合芯片组，其整合图形核心的性能甚至一直不如其同级别的竞争对手SiS。不过随着UniChrome3集成图形核心的出现，VIA应能改变现状，2005年的K8M890及PM890都支持UniChrome3。UniChrome3全面支持DirectX 9.0，新核心基于目前桌面平台的DeltaChrome系列进行开发，所有DeltaChrome的功能都在整合图形核心中

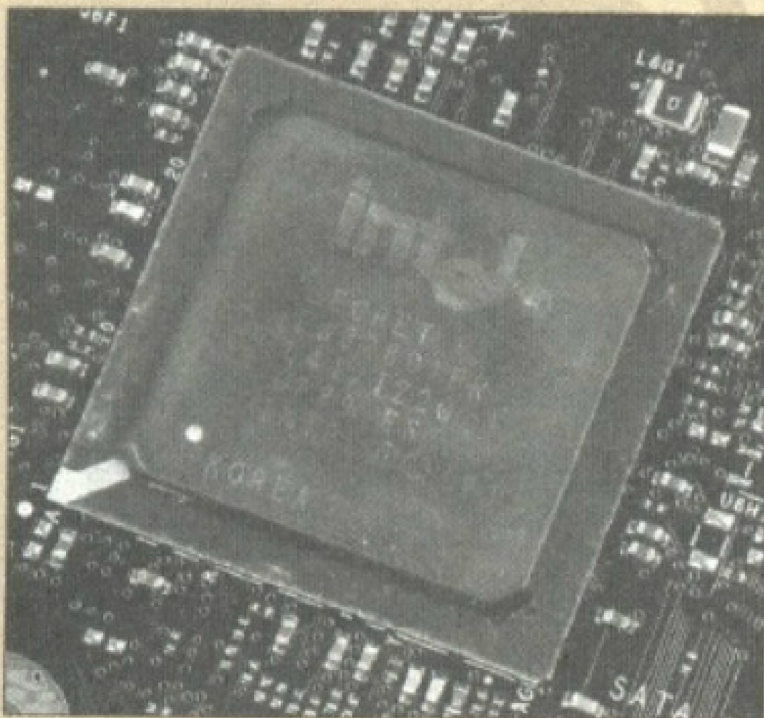
得到延续，其中包括Hi-Def HDTV输出画质和Chromotion可程序化图形引擎。

当然，SiS的力量也不可忽视。即便在剥离XGI图形研发部门之后，SiS整合芯片组实力依旧十分强大。Mirage3集成显示核心将会出现在SiS761及SiS662芯片组中，分别对应AMD与Intel平台，且全力支持DirectX 9.0。

与VIA及SiS相比，或许NVIDIA的整合芯片组更加令人期待。但从目前nForce4及nForce5的发展趋势来看，NVIDIA似乎越来越对整合芯片组持谨慎态度，甚至不感兴趣。其实道理很简单，作为整合芯片组最大的受害者，拥有大量显示芯片市场份额的NVIDIA自然最不喜欢整合之路，因为这对于其自身低端产品线的冲击非常大，因此2005年很难看到NVIDIA的全新整合芯片组。

高度整合 南桥芯片眼花缭乱

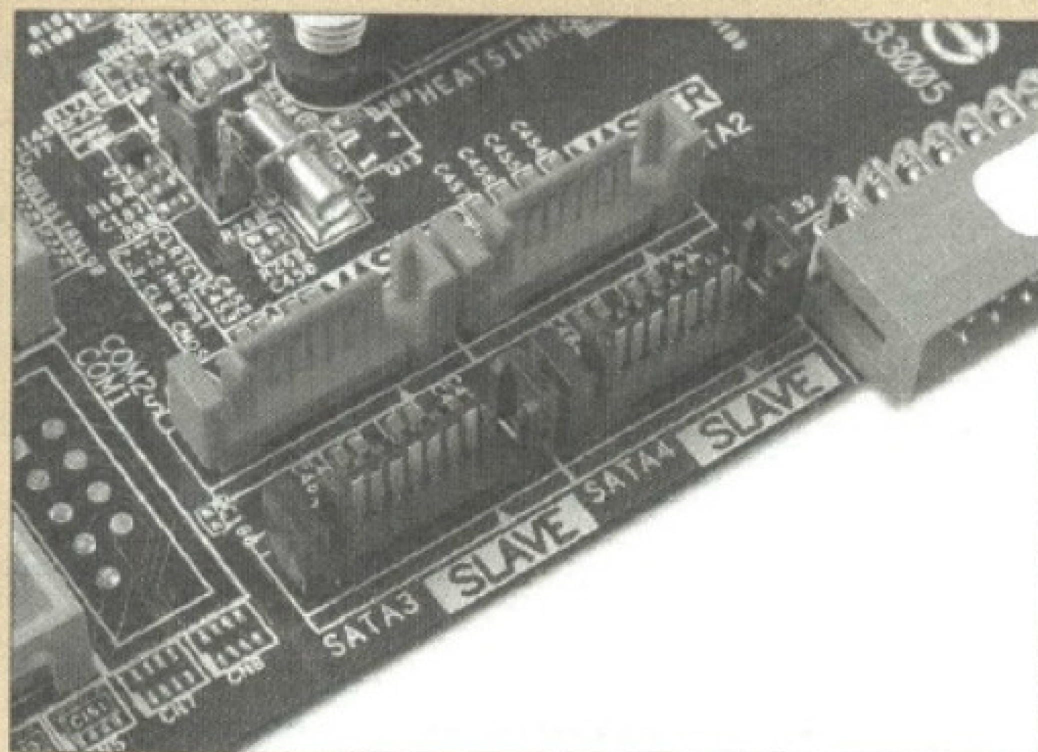
与以往相比，如今的主板显得简洁得多，这完全得益于高整合度的南桥芯片。我们可以看到，新的南桥芯片功能不断增强，可取代更多独立扩展卡，为多项技术的普及铺平道路，毕竟南桥的整合具有无可比拟的成本优势。



功能强大的ICH6R南桥芯片

目前P4平台上最受关注的南桥芯片自然是Intel的ICH6系列。与之前的ICH5一样，ICH6分两个型号：ICH6R和ICH6，其主要区别是在于是否支持磁盘阵列功能。ICH6R除像ICH5R支持目前常见的RAID 0和RAID 1功能外，还增加了称为“Matrix RAID”的磁盘阵列模式，可只使用两块硬盘建立出RAID 0+1的环境。比如有两块80GB的硬盘，用户可将两个硬盘的前40GB组成80GB的逻辑分割区，然后剩下的两个40GB区块组成一个40GB的数据备份分割区。对于需要高性能而不需要安全性的应用程序，就可安装在RAID 0分割区，而需要安全性备份的数据，则可安装在RAID 1分割区。换言之，用户使用这种RAID 0+1模式，可得到的总硬盘空间是120GB，和传统的RAID 0+1相比，容量使用的效率高得多，且在容量配置上有着更高弹性。

南桥芯片的整合度一直相当受到关注，ICH6可直接支持4个SATA通道、1个并行ATA接口、4个PCI Express X1扩展设备，整合千兆网络与8个USB 2.0接口等。为加强Serial ATA功能，Intel大胆地舍去一个并行ATA接口，也就是说用户最多只能安装一个IDE硬盘和一个IDE光驱，除非采用额外的IDE控制卡。更为惊人的是，ICH6不集成软盘控制器，这也意味着1.44MB软驱将彻底退出历史舞台。



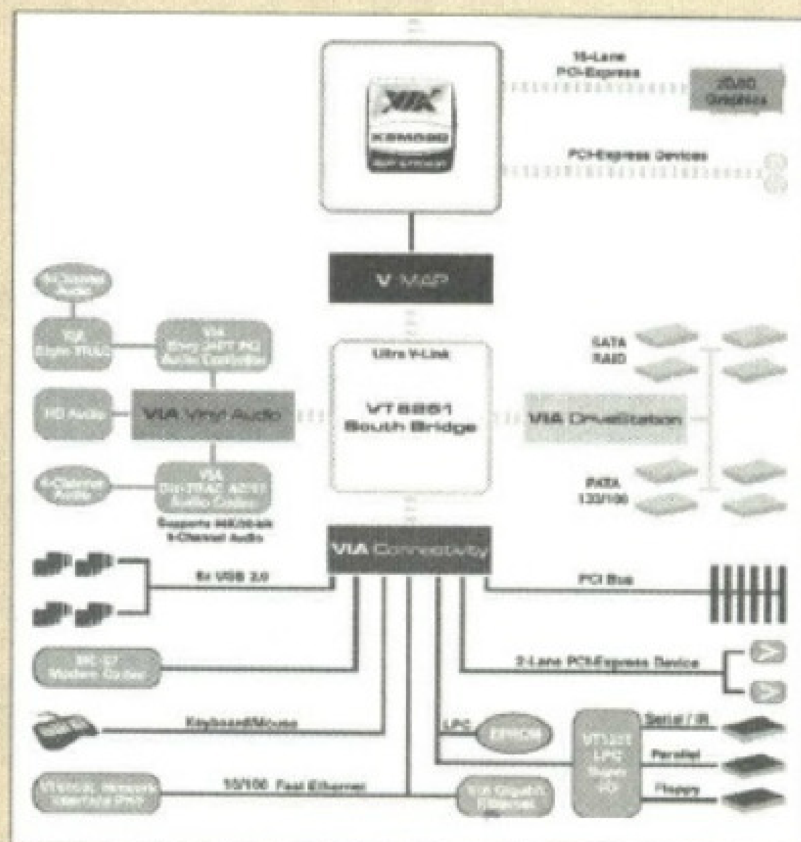
使用VT8251南桥的主板可提供4组SATA接口

音频功能也是ICH6的一大亮点，集成在ICH6南桥中的Azalia控制器采用全新的Azalia Link（以往AC’97使用的是AC-Link）与外部的诸多Codec（数字信号转换解码器，负责音频数模/模数转换）相连，连接带宽提升到一个相当高的层次，仅单通道输入带宽就达到24MB/s，而AC-Link的总带宽仅仅为11.5MB/s。ICH6将有可能衍生出ICH6W，也就是集成WIFI无线网络功能的南桥芯片，一旦ICH6W如期诞生，那么WIFI无线网络的春天将无疑立即到来，毕竟用户群体是任何一项技术的根本，Intel的号召力是勿庸置疑的。

参照ICH6的标准，NVIDIA的MCP4、VIA的VT8251、SiS966及ATI的IXP400都将基本实现上述功能，甚至还可能有所超越。NVIDIA MCP4的特色在于内建硬件级防火墙，VIA VT8251则兼容7.1声道HD Audio；而SiS966具备十分强大的磁盘性能，采用带宽2GB/s的新版本MuTIOL总线连接北桥芯片。ATI的IXP400在功能上稍逊一筹，但整体表现正在弥补与传统芯片组厂商之间的差距。

写在最后

尽管Intel、VIA及SiS仍占据了芯片组市场的主要份额，但并不意味着整个芯片组市场将由这3家所包揽。事实上，原本属于芯片组大厂之一的ALI仍有相当实力，而羽翼渐丰的NVIDIA更是虎视眈眈，原本对芯片组市场若即若离的AMD也始终没有彻底放弃，ATI更是效仿NVIDIA全力进军芯片组市场。展望未来，我们有理由乐观地期待众多新技术在芯片组的辅助下迅速普及，而受益的将是广大用户。



PConline.com.cn 太平洋电脑网

市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

近期市场行情

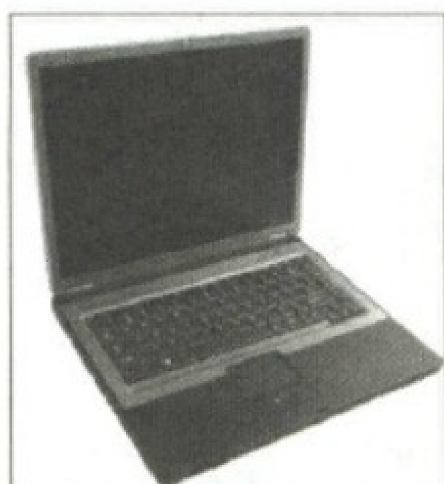
编者按： 2004年12月8日，联想集团正式宣布以12.5亿美元收购IBM的全球PC业务，包括台式机和笔记本部门。这使得原本已竞争激烈的PC市场更加扑朔迷离，特别是笔记本电脑方面，一直被发烧友们视为“上品”的IBM笔记本产品，在18个月之后可能就要改名（品牌）了。其他各个笔记本电脑品牌也都开始发力，这一点从目前硝烟弥漫的市场就可看出来。

笔记本电脑

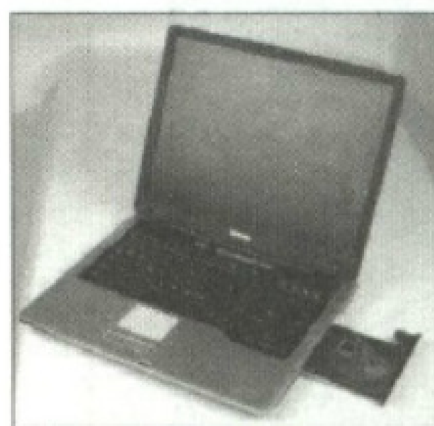
近期笔记本电脑市场的热点集中在4个方面：Dothan（处理器）、赛扬迅驰、13英寸宽屏及超轻薄！说到Dothan就不能不提到IBM最近一款跌破万元的Dothan机型R50e，而“联想12.5亿美金并购IBM的PC事业部”的事件，使得关于IBM笔记本价格方面的任何风吹草动，都更加受人关注。这款IBM R50e-1834 P7C配备Dothan 1.4GHz处理器、855GMe芯片组、30GB硬盘、256MB内存、8×DVD及14.1英寸液晶屏，配置方面中规中矩，没有太值得表扬或批评的地方。但由于它是IBM首款跌破万元的Dothan机型，所以引起了广泛关注。自从惠普的nx9040出来后，万元级的国际品牌Dothan笔记本电脑就不是什么稀罕物了，但IBM的这款机型仍被认为是Dothan笔记本产品价格全面下滑的信号。


IBM R50e

而另一款日本本土生产的Dothan笔记本NEC E2000同样值得大家关注，因为它有着简洁的外观、出色的扩展能力、强劲的电池性能，配置为Dothan 1.6GHz/256MB内存/40GB硬盘/内置8×DVD光驱/集成显卡/15英寸液晶屏/内置无线网卡/电池5小时/重约2.3kg，2004年12月底的官方报价是9999元。


NEC E2000

接着我们聊聊赛扬迅驰机型。本来赛扬迅驰争霸的两个焦点价位是6999跟7999（元），6999元机型以联想的旭日150为代表（**编者注：** 实际上其市场售价已在6600元以下），7999元则是一些国际大品牌低端机型的火力集中点。比如抢占先机的惠普B2022，几度降价还带摄像头的华硕A3414C-DR，又如最近加入战局的采用赛扬M 1.4GHz处理器的东芝A50，及采用赛扬M-350处理器的NEC E2000低配机型。这些机型都兼顾了品牌跟实用配置等元素，价格非常具备杀伤力。而5999元级别的战火最先由长城的一款号称“放心笔记本”的E3100CT挑起，其配置不低且外型不错；但由于刻意追求低价的机型，受成本限制，其做工并不理想；方正近日也推出一款5999元的E2000，从官方资料看也值得期待。


东芝A50

然后聊聊13英寸宽屏。本来2004年的笔记本电脑热点是“宽屏”与“轻薄”，所以12英寸宽屏应运而出显得理所当然。索尼在2004年暑期特立独行，推出了并不被业内人士看好的13英寸宽屏笔记本S16，客观看来，13英寸宽屏得天独厚，在12英寸屏的视野局限和14英寸的笨重之间取得了较好的平衡。不久之后，联想也推出了自己的第一款宽屏笔记本电脑Y200，在屏幕尺寸选择上跟索尼S系列不谋而合——13英寸，其价格较索尼的产品稍有优势，在万元出头。

最后谈谈“超轻薄”吧。2004年超轻薄笔记本电脑市场的最大赢家应该是华硕了，它凭着一款S5213C掀开了“万元也超薄”风暴。目前立下赫赫战功的S5213C已停产，而华硕推出的后续型号S5214C正赶岁末降价促销，它采用1.4GHz Pentium M处理器，特价9288元还赠送价值500元的大礼包，折算下来这款重量仅为1.3kg的笔记本不过9000元左右，对于那些喜欢“轻薄”的消费者极具吸引力。


华硕S5213C

CPU

散件市场萧条的现状还是没有多

大起色，或许等到春节前会出现一段高潮。处理器市场比较活跃的依然是AMD，Socket 939封装的Athlon 64在市场中销售的型号已比较齐全，价格也比刚上市时有一定程度下跌，不过毕竟是新品，整体价位依然偏高。性价比较突出的仍是Socket 754封装的Athlon 64 2800+，经过一次次的降价，其价格已跌至970元，再加上现在支持Athlon 64的主板也比较廉价，可说搭建一套AMD 64位平台的成本，甚至比组建一套中端P4平台还要低。Intel方面，虽然其CPU的价格也有一定降幅，但与AMD处理器相比要稳定得多。

近期处理器市场的竞争会非常激烈，Intel的P4E系列处理器和AMD Socket 939系列64位处理器的销量会出现一定幅度上涨；而在低端DIY市场，赛扬D和闪龙的竞争会在价位上有明显体现。

内存

2004年最后一个月的内存市场可用一个围棋术语形容：大雪崩。由于销量没有什么起色，再加上国际存储芯片市场供过于求，国内市场的内存价格出现了急剧下滑。现代颗粒的散装内存条依然起着价格领航的作用，最低时256MB DDR333曾跌至255元，平均1MB不到1元，这也是近半年来内存的最低价位了；现代512MB DDR 266的价格则保持在525元左右，近期不大有跌破500元的可能。实际上，随着内存价格的不断下滑及内存厂商之间激烈的竞争，目前风头正劲的应该是品牌内存，除金士顿的内存条价格尚高以外，金邦、宇瞻、Kingmax等品牌的产品目前和现代散装内存的价格差距已非常小，个别时候甚至还低于散装条，而品质和售后服务却比后者更有保证。不过随着元月份春节前销售旺季的到来，受市场形势影响较大的内存价格可能会出现较强势反弹。

硬盘

硬盘依然延续了半年的低迷，除了偶尔有新品上市，几乎没有什么热点，不过价格方面的持续走低对消费者非常有利。迈拓Diamond Plus10的上市并没有引起多大反响，其价格还算平和，但消费者还是喜欢选择成熟的产品。目前IDE和SATA硬盘的出货比例大概在6：4左右，120GB已是装机用户选择的基本容量。价格变化较大的是笔记本硬盘，和以前相比，目前笔记本硬盘的价格可说是非常实



迈拓Diamond Plus10硬盘

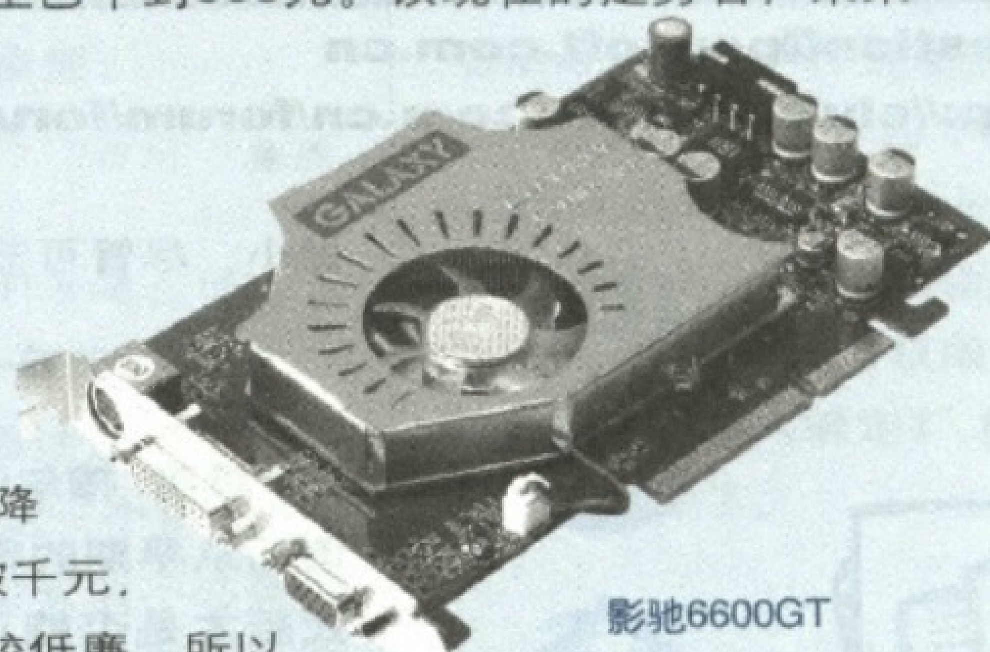
中关村配件参考价格 单位：人民币（元）

类别	品牌	型号	价格
笔记本电脑	IBM	R50E-1834 P7C	9800
	惠普	B2022/nx9040	7600/9500
	东芝	A50（赛扬M）	7900
	索尼	VGN-S16C	14000
	富士通	S7011	16880
	NEC	E2000（Dothan）	9900
	宏基	TravelMate2303NLC	6900
	华硕	S5214C	9200
	联想	旭日150	11500/6500
CPU	Pentium 4	2.0G/2.8C（散装478针）	830/1415
	Pentium 4	2.8E（散装）/3.0C（盒装）	1390/1590
	赛扬（散装）	1.3（T）/1.8/2.0/2.4GHz	290/385/490/545
	AMD Sempron（盒装）	2400+/2500+/2600+/3100+	490/600/660/980
	AMD Sempron（散装）	2200+/2300+	370/385
内存	现代	PC133 SDRAM 128/256MB	170/280
	现代	DDR266 128/256MB	150/265
	Kingmax	DDR333 256/512MB	290/585
	宇瞻	DDR400 256/512MB	290/580
	金士顿	DDR333 256/512MB	310/600
硬盘	迈拓 金钻9代三年盒装	80/120GB	540/695
	西部数据	800BB/800JB/1200JB	465/520/665
	西部数据	2000JB/2500JB	910/1380
	希捷 酷鱼7200.7	40/80/120GB	405/490/645
	日立 笔记本硬盘	20/30/40GB	515/535/590
主板	华硕	P5GD1（915P）/P4P800S-X（848P）	1535/599
	微星	K8N Neo-Platium（nForce3 250GB）/KT6-V（KT600）	870/490
	技嘉	8IG1000-G（865G）/7S748-L（SiS748）	780/440
	升技	IS7-V（848P）/NF7（nForce2）	590/499
	磐正	8RDA3I（nForce2）/8HDA5+（K8T800）	480/800
	七彩虹	C.865PE黄金战士/C.KT600-R（KT600）	600/490
	丽台	K8N（nForce3）/K7NCR18GM（nForce2）	750/490
	昂达	915PN（915P）/NK7U（nForce2）	890/560
	硕泰克	85DR3-C（845PE）/KT600-C1（KT600）	500/399
显卡	华硕	V9999 TD 128MB（GeForce 6800）	2800
	微星	RX9550-TD128/RX9550SE-TD128	599/699
	丽台	A400LE TDH/PX6200TD 128MB	2380/990
	艾尔莎	980SE 128MB（R9800 SE）/960FX Pro+（R9600 Pro）	1090/990
	旌宇	GeForce 6600 GT AGP/6600 GT PCI-E	1890/1890
	蓝宝石	X800SE/9800Pro/镭9550	2990/1880/620
	迪兰恒进	X600Pro 256MB/9250 128MB	1390/450
	天扬	ATW9800SE/R9800SE	1490/1290
显示器	三星LCD	152X/510T/710V/710N	2580/2680/2780/2980
	三星CRT	763HZ/763MB/793MB/795MB	998/1150/1160/1260
	飞利浦LCD	150S5/150C5/170S5/190B5	2399/2380/2750/4999
	飞利浦CRT	107T6/107C5/109P4/202P4	1150/1220/2700/5400
	LG LCD	L1515S/L1530S/L1715S/L1720B	2250/2380/2780/3680
	LG CRT	T710S/F720B/T710pH/T910B	998/1098/1205/1999
	优派LCD	VE155S/VE510S/VE710S/VG900	2290/2790/2790/3999
	优派CRT	E70f/E70f+/G71F+/sb/G90f+	920/1080/1450/2050
音箱	漫步者	R1900T Ⅲ/R1900T Ⅱ/X500	560/350/310
	轻骑兵	C3700/V23/B2288	210/665/125
	冲击波	SC-2103/SB-2000/SC-2107	165/375/180
散热器	Thermaltake（TT）	火山7X/火山10A/火星5	95/135/160
	Cooler Master	DI4-6H53B-99/DI4-7H53B-01	40/50
	AVC	Z090Z63劲冷战士/Z090Z96银骑士/Z090Z45狂风战士	70/69/100
刻录机	先锋DVD刻录机	DVR-108XL（双16X，D9送盘）	699
	华硕DVD刻录机	DRW-1604P（双16X，D9）	790
	浦科特DVD刻录机	716A（双16X，D9）	1099
	索尼CD刻录机	CRX230A（52X）	290

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2004年12月24日。

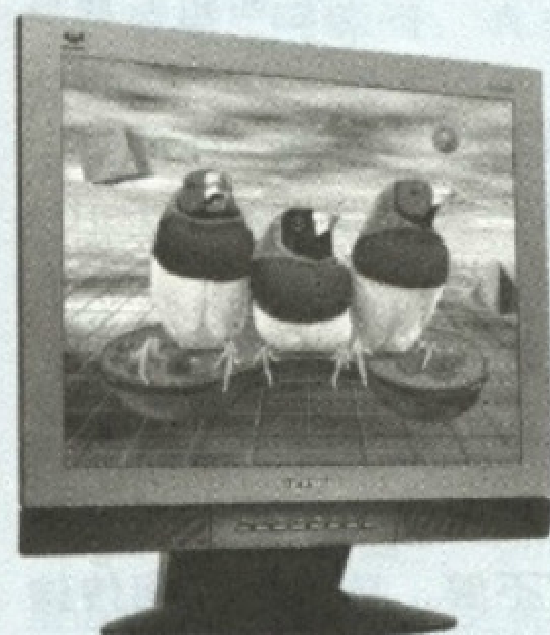
惠，4200r/m的40GB笔记本硬盘价格甚至已不到600元。以现在的走势看，未来一段时间里硬盘还将保持稳中有跌。

板卡


影驰6600GT

目前64位平台主板市场呈现出大好前景，首先是AMD 64位处理器的价格一降再降，低端Athlon 64 2800+价格早已跌破千元，而对应的芯片组产品K8T800的价格也比较低廉，所以市场反映相当好，在性价比上要高于i915P+LGA775 P4的组合；后者性能虽然强悍，但价格普遍较高。针对市场形势，一些厂家纷纷推出一些超值套装，比如磐正的nForce3主板加上Athlon 64 2800+的价格仅为1699元，是很超值的64位套装。

而在显卡市场方面，PCI-E平台产品已逐渐扩大市场份额，性价比很高的GeForce 6600 GT在各方面表现出众，其中影驰的GeForce 6600 GT价格仅为1599元。在ATI阵营方面，RADEON X700 Pro的性能也不弱，可惜价格要远高于GeForce 6600 GT，且货源并不充足。而在AGP显卡方面，加了桥接芯片的GeForce 6600 GT（AGP版）性能几乎没有影响，价格同PCI-E版本基本一致，成为中高端市场的新宠，ATI方面目前仅仅有R9800 Pro在支撑。不过在低端市场上，ATI的R9550依旧是最热门的产品，价格在经过几次调整后，目前双128版本（128bit位宽、128MB显存）的R9550最低价格已到了500元以下，在这个价位上目前还没有哪款显卡能和R9550抗衡。


3999元的优派19英寸液晶VG900

液晶显示器

从国际市场整体来看，液晶面板的供货问题已得到了大大缓解，使得液晶显示器的价格一降再降。目前2000元以下的15英寸产品已比比皆是，而最低价的15英寸LCD甚至已卖到1500元左右；但一线品牌产品目前还没有那么便宜，基本稳定在15英寸2200元、17英寸2600元左右。另外，最近被炒得沸沸扬扬的19英寸液晶大跳水事件引起了市场的震动，先是优派19英寸大屏液晶价格从5999元直落到3999元，随后明基的一款19英寸液晶也滑到了3999元，而更让人吃惊的是MAYA的一款19英寸液晶卖到了2999元，这样的价格绝对是最震撼的。飞利浦也作出反应，其19英寸液晶产品也被部分经销商打出了4999元的低价，看来液晶普及的速度会随着价格的崩盘而加速。



飞利浦190b5

DVD刻录机

双4×、双8×DVD刻录机已逐渐退出市场，市场上的主流渐渐成为了双16×（DVD±RW）。虽然主流DVD刻录产品已提升到了双16×，但价格并没有太大变化，二线品牌的价格多在600元以下；一线大厂先锋的双16×DVD刻录机也降到了699元，并且还送10张8×盘片，市场反映相当不错。而老牌的Plextor的双16×产品也已上市，价格为1099元，虽然是高价，但最早上市的小部分产品很快售罄，可见以刻录质量著称的Plextor产品在刻录发烧友中还是相当受欢迎的。

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅



问题交流

读者 冯滨问：我使用的是WinXP与Win2003双操作系统，我发现后者安装在D盘上簇大小为4kB，而其余盘符都为512字节，请问什么是**"簇"**？能否在不删除资料的情况下把D盘簇大小改为512字节？

答：所谓"簇"是磁盘读写的最小单位，磁盘上文件存储是以簇为单位的，也就是说一个文件要占用一个或多个簇，而簇是由一个或多个扇区构成的。如果一个簇只有一个字节被一个文件占用，那么该簇的其它部分即使是空闲的，也不能被别的文件利用，这样空间就被浪费了。簇的大小与分区格式及容量有关，比如FAT16分区每簇为64kB，也就是说哪怕一个不足1kB的文件也需用64kB的空间来存放，在小文件很多的情况下，非常浪费硬盘空间。而FAT32分区每簇的大小减为4kB，NTFS分区的簇大小为512字节。因此我估计你遇到的问题是因为D盘的分区格式为FAT32导致，你可使用WinXP自带工具软件将D盘无损转为NTFS格式。簇大小一般在格式化时确定，但使用"分区魔术师"这类工具软件是能改变的，但存在较大危险性，使用时一定要注意备份重要数据。另外，簇的大小并不是越小越好，每簇容量小，尽管可节省空间，但也将降低磁盘的读写效率。

四川　龚胜

读者 権尔问：我的电脑上安装过SP2的测试版本，**请问从早期的SP2 Beta版本升级到正式版，SP2正式版本是否能正确识别这些测试版本，并顺利进行升级呢？**

答：不同测试版本的具体情况不同，有些测试版是不需要作任何特殊处理就能直接升级的。不过有些版本在升级前需要作一些适当处理，比如在2180测试版本中，升级前需要做以下工作：

执行Regedit，打开注册表编辑器，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion主键，将CSDVersion和CurrentBuildNumber这两个键删除掉，之后重新启动。启动后，记住将Atapi.sys文件直接删除或改个名字，然后就能进行顺利地升级了，否则升级过程中可能出现Atapi.sys文件被使用的提示而导致升级失败。

四川　龚胜

读者 环球小子问：我在升级SP2后遇到一些问题，首先是上网变慢了，另外在局域网中，安装有Samba Linux的机器传输文件的速度也非常慢，还出现了无法查看某些网页或CHM文件的问题，请问该如何解决？

答：上网慢，一般来说可通过更新网卡的驱动程序加以解决。由于SP2对共享安全性方面作了一些改善，旧版本的Samba Linux对其支持度不够，导致二者间传输文件速度很慢，新版本的Samba Linux已解决了此问题。部分机器在升级到SP2之后，会出现无法访问某些特定的站点或者CHM文件等问题，可通过清除系统\Docu-

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《半条命2》问题集

问：游戏到了中期以后，得到的武器种类很多，但总感觉这些武器不是很有效，到底哪种武器更好用一些呢？

答：在本刊上期的攻略中，一开始就提到了武器选择的问题，对付不同的敌人要用不同的武器。如果非要推荐一种武器的话，我个人认为重力枪用途相对广一些（到了游戏后两章，重力枪变得更强），可考虑在弹药不很充足的情况下使用，甚至可作为默认状态下使用的武器，原因有以下几条：首先重力枪不需要弹药，随时可用；其次游戏中要"铺路搭桥"的地方甚多，搬箱子、挪柜子、扫除障碍等重力枪也很拿手。在对付敌人方面，像飞锯可用重力枪吸过来重重地射到墙上将其撞坏，也可当子弹一样打过去攻击别的敌人，那种自动射击的三脚机枪塔也可如此办理；对于自卫队这样的敌人，可用重力枪吸起周围的木箱等打向对方，这样既能减少敌人武器的伤害（木箱等物品会挡对方的子弹），也可攻击敌人。

问：在第8章（沙地陷阱）中，我开车来到反抗军的一个基地，反抗军说敌人正在寻找我的车，让我藏好车后从山后的小路走，等我把车藏好，来了许多敌人，打也打不完，又找不到什么小路。怎么办呀？

ments and Settings\<用户ID>\Local Settings\Temporary Internet Files\下所有文件的方法来加以修复。

四川　龚胜

读者 霜满天问： 我的电脑使用WinXP系统，但感觉启动速度很慢，请问**用什么方法可提高一些启动速度？**

答： 要提高WinXP的启动速度首先要注意网卡是否设置了"自动获取IP地址"，最好为其指定一个IP地址，然后要注意经常整理磁盘碎片，并尽量少安装不必要的软件。另外，WinXP对内存的要求比较高，如果你电脑上安装的内存小于256MB，升级内存可有效提高WinXP启动及运行速度。

使用微软提供的Bootvis软件也可有效提高WinXP启动速度。这个工具是微软内部提供给其员工使用的，专门用于调试程序时提升WinXP启动速度。在Options项中设置使用当前路径，之后从Trace项下拉菜单中选择跟踪方式，该程序会引导WinXP重新启动，并记录启动进程，生成相关的BIN文件，之后从Bootvis中调用这个文件，从Trace项下拉菜单中选择Optimize System命令即可。

四川　龚胜

读者 阿珠问： 我在WinXP中设置了**用户存取磁盘权限**，并对一些文件进行了**加密**，但后来由于不慎将该用户删除，现在不能查看被加密的文件了，即使是用系统管理员账户登录都不行，请问应该怎么办呢？

答： 这个问题的确比较令人头疼，但你可尝试用下面的方法解决：以Administrator身份登录，然后在文件夹选项中的"View（查看）"选项卡中的"Advanced Settings（高级设置）"列表窗口中关闭"Use simple file sharing（使用简单文件共享）"复选框。之后返回相应的文件夹或者磁盘分区，在关联的菜单中选择"Properties（属性）"命令，切换到"Security（安全）"选项卡，此时可看到其中没有允许访问的任何用户，单击"Advanced（高级）"按钮，进入高级设置界面。切换到"Owner（所有者）"选项卡，在其中如果有你的用户列表，选择它，并选择界面下边的"Replace owner on subcontainers and objects（替换子容器及对象的所有者）"复选框，单击"Apply（应用）"添加设置，此时你在"Permissions（权限）"选项卡中就可看到你的名字了，单击"OK（确定）"按钮返回，现在就可访问到原来加密的文件了。

四川　龚胜

读者 何兵问： 我打算将WinXP升级到SP2，但听说出现升级不成功的可能性较大，**请问将WinXP升级到SP2时应该注意哪些问题才能顺利进行升级呢？**

答： 对于正版用户，下面原因也可能导致升级失败。首先是杀毒软件/防火墙中的系统文件保护功能将导致无法升级，由于在SP2升级过程中涉及到对WinXP系统文件的替换等因素，在升级过程中某些第三方杀毒软件/防火墙会自动保护关键文件不被替换，由此会导致升级无法进行。因此在升级时最好关闭所有杀毒/防火墙及其他不必要的应用软件。其次一定要使用系统初始设定的那个管理员账号进行升级（默认名字为Administrator），而不是其他账号（哪怕该账号具有管理员权限），否则有可能导致升级后出现一些意外的问题。另外还要注意，如果使用了StyleXP之类的第三方XP界面美化软件，将造成某些关键文件被替换或修改，而导致升级失败，因此升级SP2前应将这类软件卸载。

四川　龚胜

读者 Slk问：我在将WinXP升级到SP2后出现了一些问题， 比如在使用IE时竟然不能打开链接，但使用第三方浏览器却可以。另外，原来使用正常的杀毒软件在安装了SP2后就不工作了，不知原因何在？

答： 第一个问题是因为在SP2中，增加的安全特性

答： 这一关会来好几批敌人，要全部干掉才能继续，不要想着打一半就从小路走之类的。敌人中比较难对付的是直升飞机，在反抗军基地边上有一座灯塔，灯塔上面有补充弹药的地方，爬上灯塔顶层用火箭筒打直升飞机会比较方便。将敌人都消灭之后，会有一个反抗军成员来和你对话，跟着他来到灯塔底层，他会打开一个暗门，从暗门出去，剧情就可继续了。

问： 在第10章（牵连设备）中，有一处通路被电磁屏障拦着，从旁边小屋的玻璃看过去可看见开关插头，但玻璃是防弹的，怎么才能把这个插头拔掉？或者有什么别的路线可过去？

答： 玻璃是防弹的，但电磁屏障子弹却能打过去，不过由于角度的问题，子弹无法直接打到插头，这时就要靠手雷帮忙了，扔几颗到有开关插头的屋子里，把插头炸坏即可通过。

问： 游戏中有个地方要用三脚机枪塔防守，抵挡自卫队进攻的地方，由于敌人源源不断，感觉根本防守不住，这可怎么办？有什么窍门吗？

答： 三脚机枪塔看见敌人就会自动开火，而且一般的子弹并不会对它造成伤害。防守的地方有两个口，你可考虑将所有的三脚机枪塔摆在一个口，自己防另外一个口。自卫队员比较蠢，一般都是冲上来用拳头把它打倒，只要三脚机枪塔位置摆放合理，火力基本可压制住敌人。

问： 在第13章（我们的恩主）中，我进入了索道运输仓，运输仓沿着轨道没走多久，就Game over了，这是怎么回事？

答： 你仔细观察一下就会发现运输仓是分为两排的，它们走的是不同的两条轨道，一条是生路，一条是死路，选择时一定要注意。

中包含有恶意网站屏蔽的相关功能及弹出窗口过滤器，这可能和你以前操作系统内所安装的第三方IE插件造成冲突从而导致链接无法正常打开有关。比如3721的上网助手插件和Java虚拟机插件都可能造成问题，因此升级SP2前应将挂接到Outlook、IE和资源浏览器的所有第三方插件完全卸载掉。

WinXP SP2在系统安全方面作了很大的改动。在安装SP2后，会新增加一个“安全中心”，其中会显示出当前被系统认可的“防火墙”、“病毒防护”的状态，这就是微软官方所称的“杀毒认证”，对于未经认证的防病毒软件，是无法正常运行的。解决的方法是，安装或升级经过认证的杀毒软件。另外，升级SP2后还可能出现无法显示某些站点的验证码问题，这是因为SP2的安全功能导致XBM图形文件无法正常显示。

四川　龚胜

读者　赶集人问： 下载了一款**BT下载软件**，安装以后试图下载BT链接时总出现解霸视频播放器的界面，而且还打不开程序，这是为什么？此外，我的电脑是MSI 440 MX显示卡，主板是Intel 845G。因为玩DOOM3，现在想升级显卡，听说这块主板**AGP插槽**是4×的，可目前能买到的都是AGP 8×的显卡，请问我的主板可用8×的显卡吗？会不会不稳定或出现速度不能提高的问题？

答： 关于BT程序不能下载的问题，我觉得很可能是错误的文件关联导致了连接出错（解霸视频播放器不可能播放非音视频属性的文件）。解决办法是，重新安装一下这个BT下载程序，并且在软件设置中正确设置好文件关联（如让后缀名为bittorent的文件和该BT下载软件关联起来），这样就可以了。此外，你还可在Windows文件夹的“工具”→“文件夹设置”中更改“文件类型”的关联属性（把错误连接到解霸视频播放器的文件属性恢复到BT下载软件上），这样基本能解决问题。

至于显示卡升级AGP 8×，答案是肯定的。AGP 8×接口标准像AGP 4×一样，它采用的是32bit的数据带宽，不同的是，新标准使用的频率是原来的两倍，传输率也有成倍的提高。从理论上来说，AGP 8×接口的显示卡一般可向下兼容AGP 4×的接口，至于品牌板卡之间兼容性你可向经销商询问一下具体的细节。不过，由于设计接口不同，AGP 8×的高数据带宽可就用不上了，理论上性能会有所损失。

湖南　苏旅

读者　李同问： 我保存了一本电子书，分为200多个Word文档（每个文档一个章节）。我现在想将它们合并到一个文档中，并输出为PDF格式文件，不知如何实现？此外，**我使用词霸2003在线翻译单词**，可浏览器总是隔一会儿就显示出错并提示关闭，这是怎么回事？有办法解决吗？

答： 将多个Word文档合并为一个Word文档的办法有很多种，推荐给你一个简单安全的。首先，将这200多个文档保存在同一个文件夹中，然后新建一个Word文档，并用鼠标单击菜单“插入”→“文件”，然后找到保存200多个文档的文件夹位置并用鼠标全部选取，最后单击“插入”即可。至于保存为PDF格式文档，也有几种方法可实现，最简单的就是，先将制作好的文档保存为Word的DOC文件，然后再使用诸如DOC2PDF之类的转换软件，或者使用诸如Adobe Acrobat 6.0专业版等软件也可进行编辑处理。

至于词霸查询出现浏览器出错的问题，首先确认你使用的是正版，然后看看是否及时打好了SP系列升级补丁程序？因为这有可能是软件的一个Bug，如果有可能最好升级到最新的2005版本。

湖南　苏旅

读者　TZSA问： 我买了一块ATI RADEON 9550，128MB显存，速度是4ns的，默认频率为250/400MHz。但为什么我用Powerstrip**超频**不起作用呢？

《极品飞车——地下狂飙2》问题集

问： 我从网上下载了一个通关存档，然后将赛车直接改到3级装备，却发现性能没有到极限，为什么？

答： “地下狂飙2”与前一代不太相同，直接将赛车加装3级装备并不能获得最好的性能，很多装备，如发动机、传动系统等，每级都有一系列设备，最好的办法就是先从初级装起，再装中级，最后装高级，这样才能避免漏装一些只在初级、中级中出现的设备。

问： 游戏中的性能调校是干嘛用的？哪些比较有用？

答： 简单来说，就是让一辆赛车针对不同比赛模式进行专门优化用的，模式很多，但比较有用也比较容易获得好效果的是悬吊系统、传送系统和轮胎刹车系统，传送系统可更改总传动比，在以后装上高级变速箱后还可对每个档进行调整，更改传动比的目的要么是提高极速，要么是提高加速性。考虑到大部分比赛模式都不太容易达到极速，所以提高加速性是比较划算的，在最短时间内使车辆达到100到200的平均速度范围。悬吊系统和轮胎刹车系统主要是改善汽车抓地性能及刹车性能，大体上来说，若不是跑甩尾赛，应该降低整车重心，提高前后轮抓地性能，个人感觉，为了使转弯更快，前轮刹车最好强于后轮刹车，这样甩尾更容易些。至于ECU什么的太过专业，调整以后虽然也影响性能，但毕竟太过复杂，不建议调整。

此外，请问Intel 865G主板是否可挂6块硬盘，我想把它所有的硬盘接口用上（包括4个IDE和2个SATA接口），这样可以吗？

答： 由于ATI的“特殊关照”，许多在市面上销售的RADEON 9550显示卡在设计时都经过了一定改造，使得BIOS频率被锁定，无法通过一般的方法进行超频使用。但是，通过Riva Tuner等显卡优化调节工具软件（修改版）可对其进行修改破解，以达到超频的目的。此外，通过刷新改造版的显示卡BIOS文件或用专用编辑工具修改BIOS内的频率设定也能达到同样目的，但操作BIOS的方法存在一定的危险性，而且不是所有的显示卡都能找到合适的BIOS替换文件。

至于支持P-SATA（即IDE）和SATA接口的主板接挂所有设备，一般情况下是没有问题的，但使用前必须在主板BIOS设置里设定IDE加强模式。具体步骤是，选择IDE Configuration Menu，在Onboard IDE Operate Mode下面可选择Enhanced Mode。此时SATA硬盘将使用独立的IDE通道，并不与原硬盘冲突。需要提醒的是，这种模式仅适用于Win2000/XP/2003系统。

湖南　苏旅

读者 Sherry问： 请问有没有办法让我在汽车音响上欣赏**MP3**音乐，因为那样可听自己喜欢的歌曲。如果能播MP3文件，效果和播**CD**相比怎样？还有一个问题，听说WinRAR压缩效率是很好的，但为什么我压缩MP3时感觉压缩前和压缩后的体积差别都不大啊？WinRAR压缩软件一般压缩前后的文件大小的比例为多少？

答： 在汽车上欣赏MP3有几种方法：第一是安装支持MP3的CD播放机，这样自己刻录含有MP3歌曲的碟就可在上面播放了，只要MP3源文件的编码合适，播放效果也会不错的；第二，如果汽车音响有Audio In接口，也可使用音频连接把MP3播放器的信号输入到汽车音响内，效果同样不错；第三，你也可使用民用FM音频发生器，它可把音频播放器的信号以FM广播的方式发送出来（一般有效距离在5米之内），这种解决方案也很经济实用，但由于容易受到电磁干扰，播放效果比起前两种而言就要差一些。WinRAR是常用的一种文件压缩软件，但它只适合压缩一些数据冗余量大的文件，如数据库文件，再如TXT、Word、BMP文件等，但对一些本已压缩过的文件如MP3、WMA、JPG、MPG等，就不太适合了。对于这种紧凑型文件，压缩出来体积其实都差不多。不同编码格式的文件冗余量不同，不能泛泛而谈所有文件大小的压缩比例。

湖南　苏旅

读者 老灯问： 我们这里接入了**ADSL宽带**，号称有6MB接入，为什么下载软件提示好像一般只有200kB，好的时候才有500kB上下，而且上传速度也很慢。怎么回事啊？此外，我的猫有宽带路由功能，为什么还是只允许一台机器拨号？

答： 这个问题已不知解答过多少遍了，Bit和Byte是不同的，关系是8bit=1byte。因此，6MB连接速度的宽带网在理论上其实只有6/8=0.75Mbps，而且这还仅仅是理论速度，实际速率还要受到传输设备质量、稳定性和双方服务器响应等网络环境的影响。ADSL实际的下载和上行速度是不一样的，而且根据我的了解，很多ISP接入服务对ADSL上传速度有较大限制。因此，你的宽带接入速度不高而且不对称，是比较正常的，如果不同时间的连接速度反差过大，你也可咨询一下当地的ISP服务商。

至于带有宽带路由功能的Modem不能实现多人同时上网的问题，除去网络连线、网卡和软件设置方面的原因，很有可能是ISP服务商对路由服务进行了限制，一次只准许一台电脑拨号接入宽带网。如果确实有所需要，你可使用WinGate、CCProxy之类的代理服务器软件间接实现共享上网功能。

湖南　苏旅

问： 在局域网模式中，别人建好了服务器我却找不到，为什么？

答： 首先要看版本号，然后要注意英文版和中文版式是不能互连的。如果还不行就要查看过滤器选项，看看游戏模式是否相同，性能限制、氮气、碰撞等是否一致，只要和建服务器者相同就应该可以了。

问： 每次当有拍照事件发生时，我总是在城市里迷路，往往耽误了时间，有什么好办法么？

答： 在触发事件后，按M键切出大地图，鼠标左键点一下目的地，呼出GPS，然后返回游戏，即会有一个硕大的蓝色箭头为你指路了，一般来说电脑指的路都是最近的，只不过要注意不要跑到马路以外的旮旯里，否则GPS会失去响应。还有就是进入商店再出来，GPS也会失效，需要重新指定。

问： 为什么我的大地图上找不到一处可参加的比赛？难道我被卡住了么？

答： 地图上没有比赛地点的事情极少发生，如果真的找不到参加比赛的地点，那你就到处开车转悠转悠，路上会有很多隐藏的不在大地图上显示的比赛地点，去那里参加比赛即可。隐藏比赛地点随着地图开放程度的提高会越来越多，永远也不会消失，只要攒够了名声，就会有新的事件触发了。

问： 那个液压弹跳系统有什么用？

答： 在比赛中是看不出用途的，因为它好像根本不能被启动，但感觉上似乎赛车的稳定性会有部分提高。其实液压弹跳系统一方面是增加“炫”这个分值，一方面是在大地图模式下更容易获得N_2O。总体来讲，意义不大，并是必须安装的设备。

在2004年第20期杂志上，我们刊登了kaixy的来信以及本刊编辑给他的回信。杂志刊登后，他给我们回了信。很高兴他对自己有清醒的认识。祝他以及所有喜欢游戏的同学们，新年快乐，学业顺利。希望真的有优秀的游戏从你们手中诞生。

林晓，风行水：

你们好！真的很高兴能得到你们的教导。首先我要抱歉现在才回信，因为我9月18号去了学校后，接着就是军训、补习什么的，一直无法回家。直到现在我才刚到家，看到你们的回信，真的很感动。你们更坚定了我的奋斗目标，谢谢你们。

也许是我没有表达清楚，风行水大哥有点误解了我的意思。我的确已经定下了要当游戏小编这个“专门”的目标，但我决不会在这块“土地”上只施一种“化肥”；我也清楚本科并不是一个接受专门训练的地方，与高中单一的学习目的截然不同。以我的目标来讲，要学的东西就有很多。简单地从游戏方面来说，要了解的东西就有很多。中国历史、世界历史、地理、中国文化、外国文化、军事、音乐、美术，甚至涉及到生物、化学，游戏本身就是所有知识的浓缩。从我自身来讲，我也是那种对所有东西都很感兴趣的人，以使自己成为一个全能型的学生而努力。无论涉及到哪方面的知识或艺术技能，我总希望能多懂一点，尽管并不精通，就是走那么一条广而不深的道路。

我理解风行水大哥的意思，无非是怕我因为这个专门的目标而荒废了4年的大学生活，走上一条狭窄的道路。请你放心，我绝对不会在这个目标上把我绑死，我会在全面接受知识之中下意识地培养自己的文学功底及文笔。毕竟我的目标还是编辑嘛。

在大学还没正式上课时，我们老师就在一次班会上说：“从你小学到现在，在这大学的4年里，才是你们学的最多的地方。无论是学习方式，还是学习目的上，都有很大的改变。小学学习为了考重点初中，初中为了考重点高中，高中为了考重点大学。到了大学呢？为了找到满意的工作？没有目标只会让学习变得更加盲目。”

从眼前来看，是先做A还是先做B，的确都没有什么太大的影响。但是，从长远的目标来看，就应该清楚什么该做，什么不该做，什么可做可不做。在已定下可做的事后，才有A和B来选择。

在未来的道路上，我仍然是以游戏小编为前进目标。往后我会不断试着写些稿件投给你们，慢慢锻炼我的文笔。我仍然坚信，在经过大学4年的磨练以及在对目标的执著追求下，我一定可以成为一名合格编辑的。

再次谢谢你们给我的教导和鼓励。祝你们身体健康，工作顺利！

kaixy

2005年《大众软件》信息员招聘启事

《大众软件》现计划在全国各地招募信息员，要求年纪在18岁以上，主要工作包括：

1.按时完成杂志社需要的市场调查问卷；

2.每周提供两条当地的业界新闻；

3.每期提交一份《大众软件》评刊报告，内容需包含当期该地《大众软件》市场销售情况。

如果4期评刊合格，通过杂志社考核被正式聘任为信息员，杂志社将定期给予一定数额的津贴。

希望各地《大众软件》爱好者们用E-mail报名。E-mail邮箱地址：xinxi@popsoft.com.cn，E-mail文件名请注明：应聘信息员。

编筐编篓，全在收口。2004年24期这个口收得怎样？林晓在《大众软件》论坛晶合后院中收集了一些反馈。当然，也希望得到不去论坛的你的看法。对2005年01期您的看法是什么呢？同样也期待得到您的意见。

2004年24期反馈（晶合后院）

浩冉

祝大软在新的一年里，顺利，平稳成长吧。

benboy

再接再厉吧，希望明年有更大的突破。让我们觉得《大众软件》确是一本可读性强，对我们有益的杂志。

应该调整一些栏目，比如硬件方面的，应该涉及得更少一些。增加编程方面的信息。

双子星空

24期了，又是新的一年。这是我的第三个24期了。

明年就毕业了，大软和我一起走过我的人生岁月，那该有多少个24期呀！

乔乔

我非常希望看到关于互联网发展方向的研究探讨，特别是有关最近的搜索引擎大战方面的报道。

伤心水晶石

我只想说：为什么我在郊区，买大软要坐半小时车。还有就是：多点程序设计方面的内容行不？

岚山风景

大软五人行有创意，鹰头马奖今年有些沉闷。

大漠咸鱼

期待2005年的大软，10年了难道就不想来个全面的改版吗？翻开1999年的大软（刚改半月刊那会的）布局和今天没有多大的区别。这么久了，也该有点变化了吧。



又看了一遍第24期。

完全密报对“新时代闪盘大酷刑”的介绍很有趣，让人对下期这个专题有些期待。五人行的风格比较好，如果谈软件的部分更多一点就好了，但想到国产软件的现况……游戏娃娃的那篇《航海世纪》有些失败，没有写出那种本该有的青春活泼的风格，本来还是想先认可一下。不过我想她们更需要敲打吧。很想知道颁奖晚会的主持人是谁，调侃的语气让人看起来很开心。第一评Littlewing的文笔很出采。喜欢看记者组的通讯，几个记者都有些印象，生铁的文章同白玉盘的来比略显逊色。记得心鹰写网络犯罪的时候还是实习记者吧？喜欢他的风格，可惜这期没有他的专题。

最喜欢的还是后面风行水的随笔，“你可以沉醉，但你永远不能离去”“多任务意味着没有全身心的投入，难怪这个世界越来越浮躁。”

■快评手：巧克力慕司

请你点评：针对2005年02期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

AMD－速龙64杯

《反恐精英－零点行动》四格漫画大赛鸣金收兵

主办单位
奥美电子（武汉）有限公司
大众软件

赞助单位
AMD公司

活动日期
2004年8月1日～12月1日

4个月的时间里我们收到了数量众多的CS漫画，充分说明了这个游戏的普及度……爆头，大狙，闪光雷……在复杂的地图上潜行，在队友的配合下剿匪……CS，无愧是射击爱好者永远的话题。虽然有的人是信手涂鸦，虽然有的人完全搞不清楚画是要给人看的……但参与就是胜利。看看花落谁家！

（获奖名单请见本期杂志15页。）

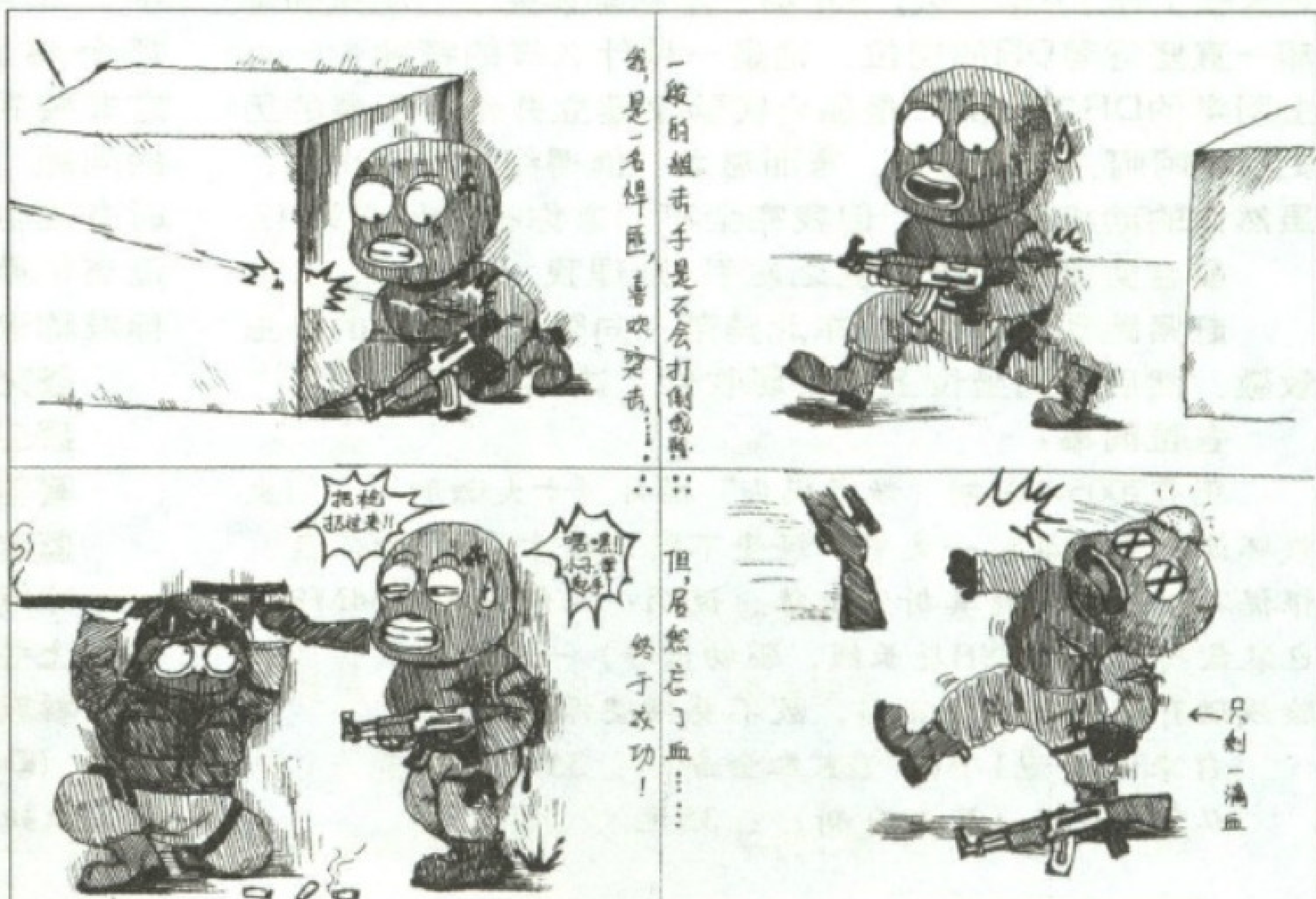
部分参赛作品选登











大软的秘密日记之二 纪念日的杂七杂八

■本栏目特约八卦记者 Carol

众所周知，小虫是512室里少数几个很拽的男生之一。（小虫：你这话什么意思？说清楚）啊，对不起，我说错了，原话应该是"小虫是512室里少数几个很帅的男生之一"。虽然新读者已经不大认识虫子哥哥了，但由此抹煞掉虫子哥哥的存在显然是没有道理的。



■小虫的势力范围，咦，人呢？

小虫：2000年冬季加入DR组织，曾在一个紧挨厨房的秘密地点中研究硬件技术，其间不仅完成了从软件工程师到硬件工程师的完美过渡，还获得了市场流行方便面的第一手材料。2001年，小虫出任DR硬件栏目编辑一职，但工程师的本色使他很快放弃在杂志上露脸的机会，退入晶合实验室，成为DR幕后技术力量的重要组成部分。



■对于一个硬件工程师，游标卡尺是居家旅行……的必备工具。

我觉得这段关于小虫的介绍太过公文化，其实这么说更令人容易记忆：小虫，热爱摄影、足球、天文、芯片和主板；混迹于著名的摄影爱好者之家色影无忌中，还是水木清华BBS天文版的中坚力量。其在网络中的签名是：害虫，我是坚强的害虫！

会在这里提到小虫，完全是因为他掐指细算发现居然到大软工作了4年之久。4年啊，本科都读完了，小虫同学却一直坚守着DR的岗位，这是一种什么样的精神……小虫同学的DR工作史，是晶合实验室建立并稳定发展的历史……呵呵，总而言之，言而总之，值得纪念。（小虫：虽然你的动机是好的，但我完全不知道你在说什么）

晶合实验室成员：魔之左手 别理我 小虫

赶紧跑到遥远的512东北角落，向隐居在那里的小虫致敬，然后回到坐位上，发现收到了这样一封信：

各位同事：

现有2005年01期"数字码头"栏目《十大酷刑——闪盘毁坏试验全记录》一文中，经受不同试验幸存的7款闪盘，根据不同情况现将其折价出售。说明：原价69元，64MB，包装盒内附件（USB延长线，驱动盘等）一应俱全；但因试验残酷有些表面已经变形，故不要指望保修了……

自来水浸泡1小时（基本全新）：35元
从5楼扔下（基本全新）：35元
洗衣机全套洗涤后（基本全新）：35元
常温可口可乐中浸泡10分钟（最好拿去洗一下）：30元
汽车快速压碾（表面有压过痕迹）：25元
沸茶中浸泡10分钟（盖子有小裂口）：25元
开水中煮10分钟（外壳有微小变形）：20元

出售说明：1.先购者先得；2.交易前在本人机器上测试是否可用，一经售出，一切后事均由购买者承担。

这其实是一个受虐闪盘的收藏计划，如果你是一个虐待狂——就更不应当错过了……

大众软件 风行水



■晶合实验室两大干将：魔之左手与别理我（猜猜谁是谁）

啊，这个闪存，要还是不要，还真是个问题……



■小虫：开会了，开会了，大家把头裹过来……

新年开始的时候，你毫无必要认识杂志上出现的每一个名字。正所谓看到那个鸡蛋，不一定非要看到下鸡蛋的鸡。但是，我们也发现了一些严重的问题，诸如将编辑的性别、名字张冠李戴这样的错误时有发生。因此，我冒着被真人PK的危险，决定在这里适当披露一些编辑、记者在杂志中使用的"马甲"以及标准称谓。

苍茫： 春三十娘。
星尘： Stardust，许愿池的金币，深蓝。
答笛： Darwin，电子土豆。
蓝星： Say。
冰河： 北四环烧烤员。
上弦月： Suki。
林晓： 请称呼为林晓姐姐。

（**DR：**《大众软件》之简称大软之汉语拼音缩写——林晓姐姐得意地说。旁边某人哼哼，又不是你独创！）

搜索英文经典老歌

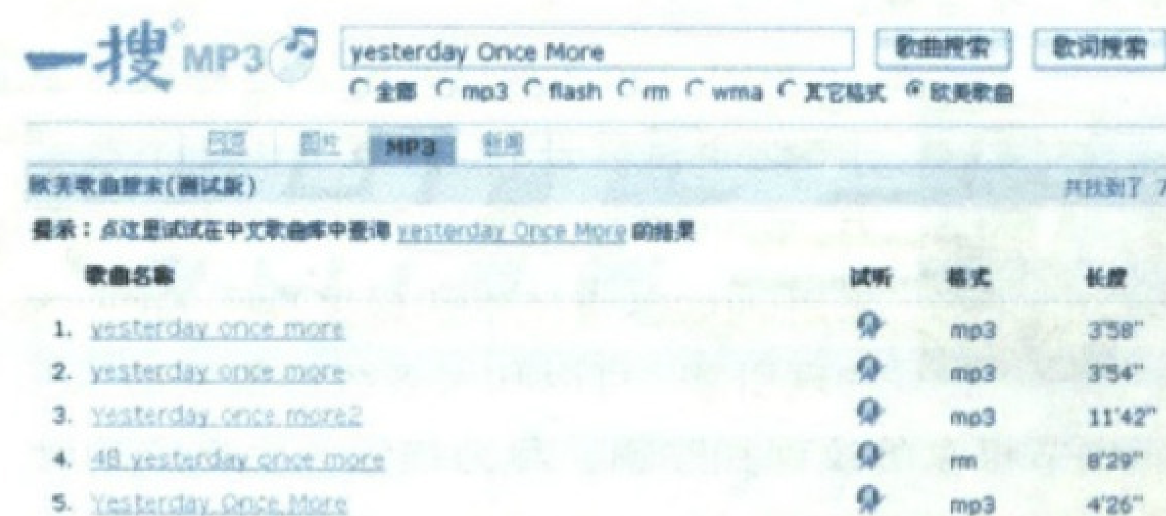
昨日之日不可留，今日之日多烦忧，昔日重来（Yesterday Once More），凄美的四个字，道尽了时光的无情。犹记初次聆听这首歌那份莫名的悸动，虽然时隔多年，仍然不能忘怀。张雨生、张学友、刘德华，一首首流行音乐逐渐忘却，最后发现那不曾遗忘的，竟然仍是那些熟得不能再熟的老歌。

恰逢周末，在经过一个星期的死缠烂打后GF终于同意出外秋游，为了打动漂亮MM的心，精美的食品必不可少，不过对于酷爱音乐的女朋友来说，好听的歌曲更不可缺，从物质到精神才能彻底打动MM的心哟！上次用的是粤语歌曲，这次换个口味，去找几首欧美经典歌曲来打动MM。

搜歌当然到有1500万首MP3的"一搜"了。直接登录"一搜"MP3搜索引擎（mp3.yisou.com）首页，进入页面下方的"欧美经典"栏目，哇，好多歌呀！除了小生要找的"Yesterday Once More"，还有好多从没听过的歌曲，搜索后下载听听还真不错，怎么着人家也是"欧美经典百首"嘛，不好听的能放这里面吗？

对于想听E文歌曲，而对之又知之不多的朋友来说，在"欧美经典百首"栏目中找歌是最方便的，因为这百首歌首首真地称得上"经典"；如果你知道E文歌曲的名字，则可以通过另外一种方法来找，"一搜"能搜索到1200万首英文MP3，一般来说不会让你失望的：

在MP3搜索首页输入欲查找的歌曲名或歌手名，点选"欧美歌曲"选项，点击"搜索歌曲"，这样就能快速而准确地找到你要找的的英文歌曲了。如下图：



另外，对于听力不是很好又喜欢听E文的朋友，还可以用"一搜"搜索英文歌曲的歌词哟。

广 告 索 引

在海水与火焰中永生

——华硕 X700Pro 打造终极 Half-Life2

一、超级大作开启未来游戏新篇章

在1998年夏经过E3的洗礼后，无数游戏爱好者熟悉了一个以前从未听说过的名字——Valve游戏开发小组。更让人印象深刻的则是他们的作品——Half-Life，它获得了超过40家媒体的一致公认，并荣获了"年度最佳游戏"称号，被誉为"史诗般杰出的作品"。此后，Half-Life在竞争激烈的动作类游戏市场中与Quake系列、Unreal系列形成三足鼎立之势，这对于一款采用Quake II引擎开发的游戏来说是多么不容易。



Half-Life2从一开始就是朝着"巨作"这个目标去的，开发上也是不遗余力。Valve自行开发了全新的引擎，全面采用DirectX 9技术和极度真实的Havok物理引擎，可以和大多数场景互动，还采用了细节极高的纹理和贴图，尽力描绘一个真实的世界。Half-Life2能引起这么多人的注意，经历这么多的波折，和其先进的开发技术是分不开的。在光照效果上，Half-Life2主要采用了具有漫反射系数的辐射度法线贴图与加上了镜面反射系数的镜面反射贴图进行加法运算，把真实精确的光影效果和更加细腻的模型（法线贴图）通过算法整合到最后的效果图中。法线贴图也是近来顶级游戏逐渐采用的技术之一，它是记录了一个需进行光影变换的贴图上的各个点的凹凸情况的贴图，显示芯片根据这个贴图的内容，来实时生成有光影变化的最终贴图，从而实现立体效果。



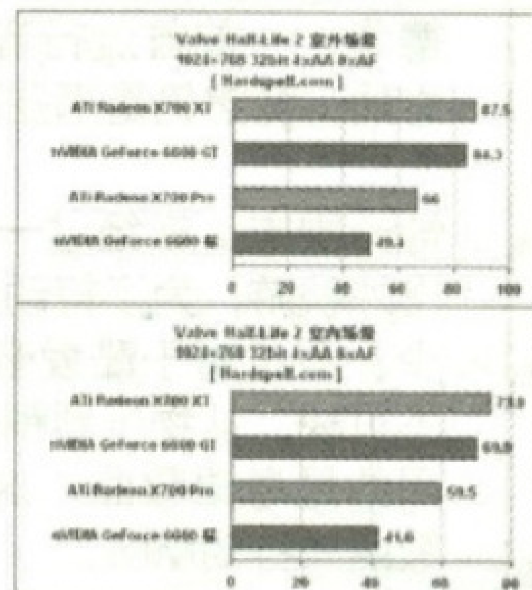
Half-Life2还在游戏中大量使用了HDR（High Dynamic Range，高动态范围渲染）。在现实中，我们眼睛的虹膜会不断感受周围光源环境的影响，并促使瞳孔扩张和收缩，眼睛会让瞳孔处在一个能接受所见景物最高亮度和最低亮度之间的一个平衡点上。具体到实例上，就是我们在暗处看到的光线入射口附近会有泛光、眩光，并会因为材质不同引起对光源的反射、透射等效果。不过，要实现这个效果也需要显卡支持高浮点精度来实现HDR。HDR也是X700/800系列的重要技术之一，用该技术营造出的游戏画面美轮美奂，更接近真实。

此外，Half-Life2的骨骼系统、面部动画系统都是业界数一数二的。Havok物理引擎也是Half-Life2的最大卖点之一，游戏中的一切，都有了它们独特的物理特性，角色和场景中任何物体都能发生互动关系，甚至弹簧床这种柔性物体也存在于Half-Life2中，被重力枪吸起后还会颤悠悠地晃动，完全和真实的一样。

二、X700精彩演绎Half-Life2



这样一款超级大作自然需要顶级的显卡来支持才可体会到其中的精髓。它针对每个GPU的特性都作了优化，如GeForceFX系列显卡由于设计问题在DirectX 9下表现不佳，因此它强制该系列显卡在游戏中使用整数级的渲染以保证流畅运行，不过这对画质有不小的影响。在最新的PCI-E平台下，完全遵守DirectX 9标准的X700/800能充分发挥出这款大作的所有特性。尤其是在体现PCI-E带宽优势的高分辨率、高倍AF和FSAA的环境下，X700/800体现出的优势更为明显。X700系列和6600系列的对比成绩见右图。

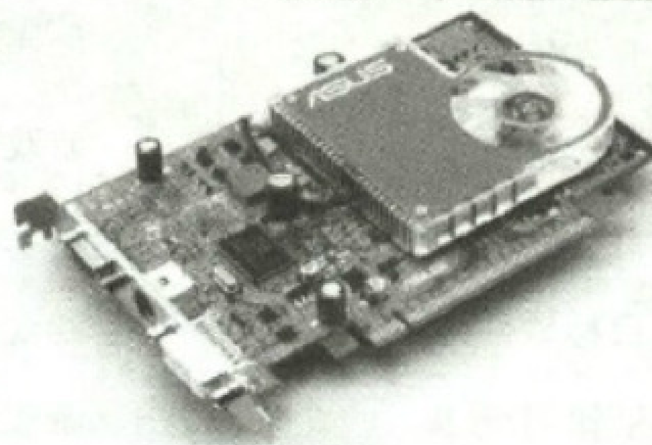


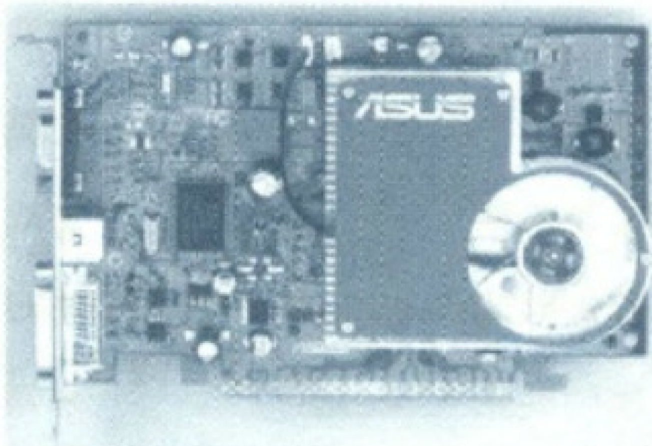
从第三方网站的测试成绩来看，在新一代游戏中最常用的1024×768 32bit 4XAA 8XAF下，X700系列相较于6600有着明显优势。就目前来看，X700无疑是中端领域体验Half-Life2精彩的最佳显卡。

三、华硕Extreme AX700Pro，中高端显卡新标杆



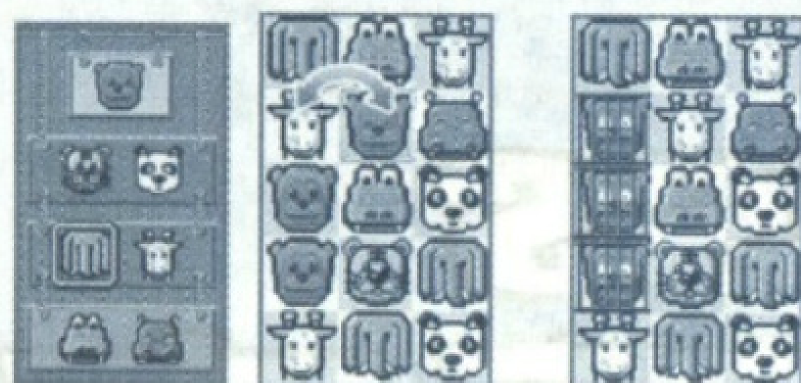
华硕的这款产品延续了以往其高端显卡的特色，橙色的PCB和独具特色的超静音散热设备，都让这款产品显示出超凡脱俗的气质。它采用了256MB 128bit DDR3显存，工作频率为425/860MHz。除此之外，华硕独有的一系列特色技术让其玩家贵族的光芒更加耀眼。GameFaceLive可提供游戏中玩家的实时视频、语音交流；VideoSecurity Online提供了类似监控摄像头的功能；SmartDoctor提供了最准确的显卡状态诊断功能；OnScreenDisplay可使用户在游戏中调节各种分辨率而不必中断游戏……此外，针对中高端显卡在工作时的烦人噪声问题，华硕也通过使用超静音风扇和SmartCooling技术加以改进，让用户充分享受游戏的乐趣而不必为噪声烦恼。在X700系列即将大量上市并席卷中高端PCI-E显卡市场之时，华硕的Extreme AX700Pro再次树立了品质的新标杆。







UC新近"热辣登场"的"动物管理员"，是款趣味性很高的游戏，在网上风靡一时，不仅它的画面有趣，而且无论男女老少都容易学会，是真正老少皆宜的游戏！



大厅游戏最多可6人一起玩，可各自为战，也可组成小组（不同组合，不同效果），所以人越多，趣味性越强，也会有更多意想不到的事情发生。

玩家可在游戏开始前选择分组，猴子为自由人，老虎、熊猫为红队，大象、长颈鹿为蓝队，鳄鱼、河马为绿队。

移动相邻的动物，使在横向或纵向上有3个或3个以上的动物连在一起，连在一起的动物就会消掉。屏幕上面有每个动物消掉的个数，每消掉一种动物时数字都会增长，当消掉动物的头像下面显示"MAX"则代表已完成该动物所需数量，谁最先完成所有动物的所需数量就获胜。在游戏时，一定要注意下面的时间条，要在时间耗尽前消掉一种动物。当消掉一种动物时，时间自然就会长满。当时间即将耗尽时将出现红色闪动提示。游戏区道具栏中会显示玩家现有的游戏道具，有些道具是给对手"使坏"的，有些则是直接带给自己好处的。

在UC游戏大厅的"动物管理员"，玩家从待业、试用期、实习生到动物园园长分为12个等级。

想升职么？试用期过后就转正，然后可逐步晋级，甚至到"高不可攀"的"动物园园长"。下面就来说说"升职"的"秘籍"吧！

先说说进攻，在进攻时：

1.有道具就用

动物管理园里有一个清空的道具，特别厉害，能把受攻击者的魔法全部清除。

所以，建议一有魔法就用，免得攒多时被人清了可惜。

2.从上面消动物

从上面消动物就不会改变下方的动物位置。

这样就可在新动物掉下的同时，找到下一个要交换的目标。

不必担心因为位置移动改变了原本找到的目标。

3.千钧一发之时利用洗牌功能

后期只差几个动物就完成任务时，要利用洗牌重新组合动物。

通过一次或几次洗牌，找到你想要消的动物，几率是很大的！

4.F键攻击，R键复仇，按空格或回车键给自己用道具

用道具时如果看完数字再按数字键就会花些时间。

最方便的是使用"F"和"R"这两个按键。

攻击后，按F键可连续攻击，看你还厉害？

被攻击后，按R键可回击，谁让你欺负人？

对自己有好处的道具，用空格很快发给自己。

再说说防守，在防守时：

防御黑屏

黑屏是比较可怕的道具，让你看不见屏幕上的动物，容易导致超时。

（1）这个时候千万不要忘记还有"提示"。

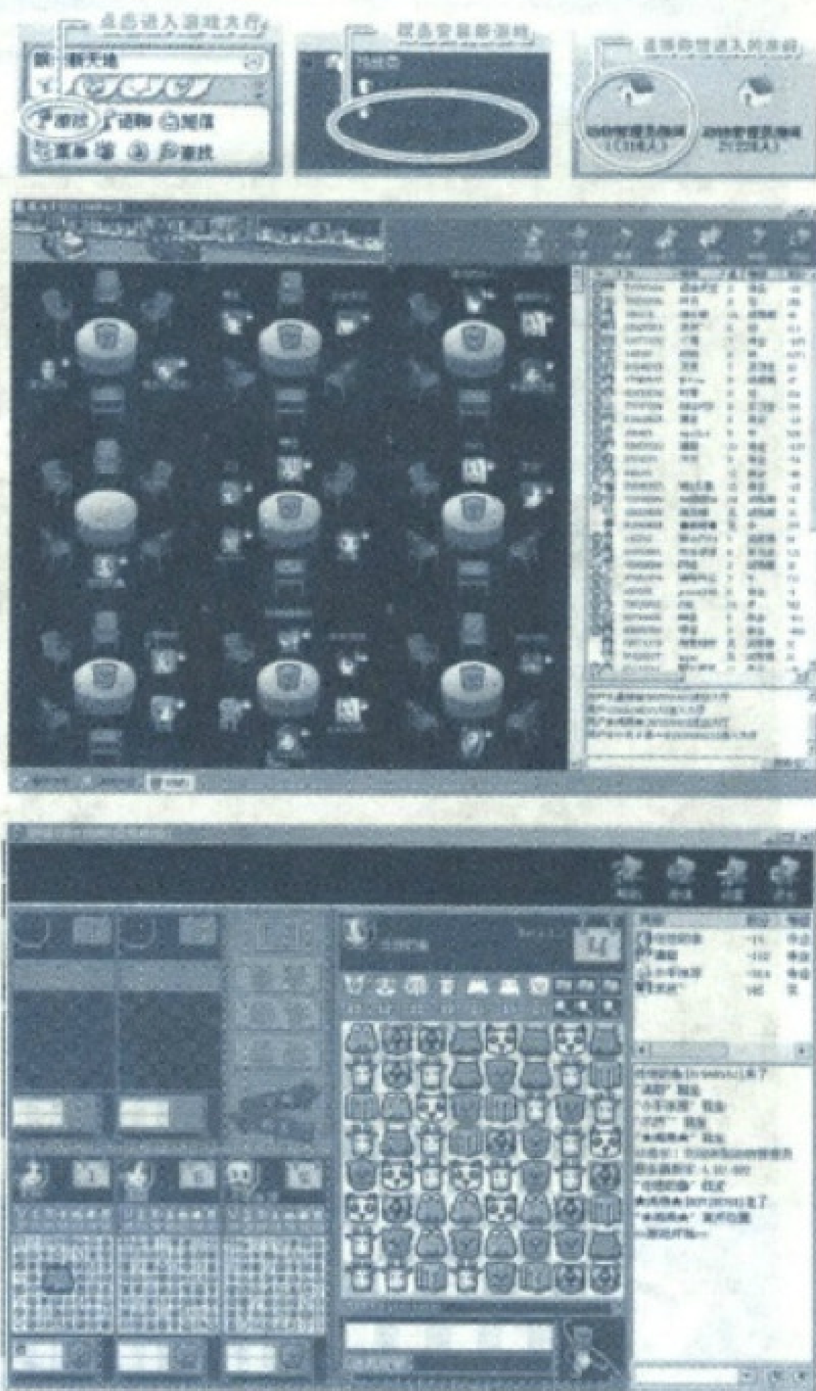
（2）受到黑屏攻击时也不是一下就全黑了，它会一块一块地处理成黑块，利用这个时差，可快速记下两个可交换的位置，等全黑时间快完时再消就不容易超时。

（3）鼠标点两下黑块就亮了，如果前两条都没法用，就使这招吧！

还要说的就是，除了空格键，还有鼠标右键是提取和选择道具的，也是很好用的！

说了这么半天，这么好玩的游戏，我们怎么才能玩呢？

只要登录UC进入游戏大厅，选择"动物管理员"，下载安装以后，选择房间，找到座位就可玩了。至于操作，连小朋友都一学就会！



自从UC的"动物管理员"发布以来，立即受到办公室同事们的喜欢，午休时间，办公室就成"动物园"各级管理员的大比拼，有时就连联系工作，都以UC"动物管理员"里的级别来称呼！

快来"应聘"UC的"动物管理员"吧，体验游戏带给你的乐趣！谁玩谁知道！

光华反病毒软件使用心得

最近有幸把获得杀毒软件新贵之称的《光华反病毒软件》试用了一番，感觉软件总体性能还不错，而且有些功能对我们用户来说非常实用，的确能解决不少实际问题，将心得特与读者共享。

先隔离后杀毒

不知大家有没有遇到过使用杀毒软件时软件将正常文件误删的现象，笔者就经常听到一些用户有这样的抱怨，其实不少杀毒软件都有误报的毛病。在使用了光华反病毒软件后，我发现能很好地避免这个问题。

打开"扫描"→"设置"窗口，将扫描选项中的"解除前备份(隔离)"选中（如图1），这样以后在查杀病毒时遇到了病毒，软件就不会马上杀掉，而是先将文件隔离起来，然后通过隔离管理系统进行管理。

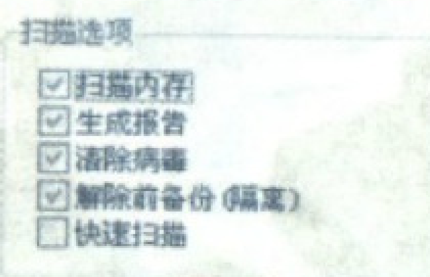


图 1

打开"工具"→"病毒隔离区管理"，这里集中了你查到的所有病毒文件（如图2），你可有选择性地对这些隔离文件进行恢复、清空、删除、上报等操作。另外还要说明一点，如果病毒文件过多，我们就需要在隔离系统窗口上点"设置"按钮打开隔离区大小设置窗口，然后对隔离区大小和隔离区如果写满后如何处理两项进行设置（如图3）。

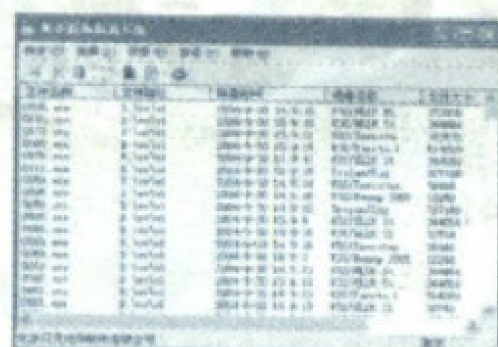


图 2

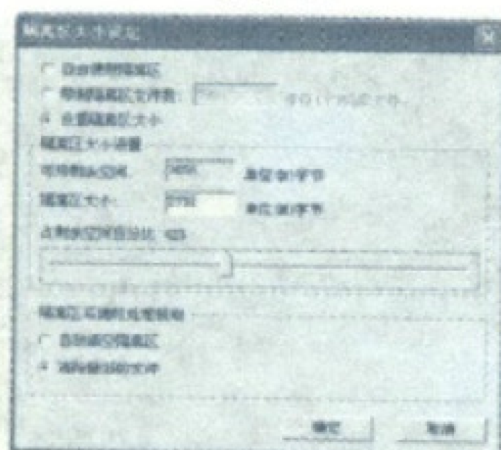


图 3

好用的快捷方式扫描

大家在用杀毒软件查杀病毒时，一般要经过以下几个步骤：首先启动软件，然后选择查杀目录，最后点开始查毒。虽然不是很麻烦，但与光华反病毒的快捷扫描方式相比，显然是烦琐了不少。

如果我们经常对系统C盘进行查杀，可在软件主窗口的"检查病毒范围"一栏中输入"C:\"，然后在"检查病毒范围"右边的开始查毒箭头上点击右键打开快捷菜单，你会发现"创建快捷扫描方式到"选项中有"桌面"、"启动"和"开始菜单"等几个选项（如图4），这就要看你习惯在哪里启动程序了。我选择了"桌面"，回到桌面后你会发现生成了一个"光华反病毒快捷方式C"的快捷方式（如图5），以后如果再想对C盘进行杀毒，只要双击桌面这个快捷方式就可以了。这样的杀毒方式是不是非常方便快呢？

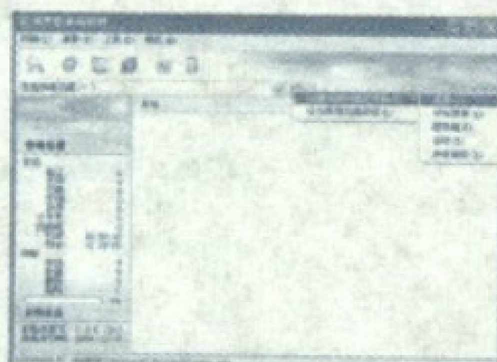


图 4



图 5

实用的百宝箱——插件

在我们看来，杀毒软件就是一个用来查杀病毒的工具。但在日常操作电脑的过程中，除了病毒是危害计算机的元凶以外，像恶意广告、注册表错误、系统垃圾等都是造成计算机出错的元凶之一。光华反病毒软件正是考虑到这一点，在具有杀毒的本职功能外，还加入了实用的工具箱集合——插件。

1.阻止弹出插件

3721的插件想必大家都领教过吧，可谓无孔不入，其实不少网站为了扩大自己的宣传力度，都会在你访问网站时让你安装一些插件程序。每到这时，浏览器的运行速度就会减慢，然后就是弹出一个安装插件窗口。相信这种被强制性的方式，谁都不会喜欢，如何让这些讨人厌的弹出窗口永不出现呢？

选择光华反病毒软件主界面菜单栏上的"工具"→"插件"→"绿色上网"，打开绿色上网设置窗口（如图6），看到了吧，软件几乎将网上流行的所有浏览器插件都收集在内了！看看哪个平时老骚扰你的，选中它，或者干脆全部选择上，点"应用"按钮，这样一次应用后就可永久性地避免那些弹出的插件了，除非你重装系统，呵呵！

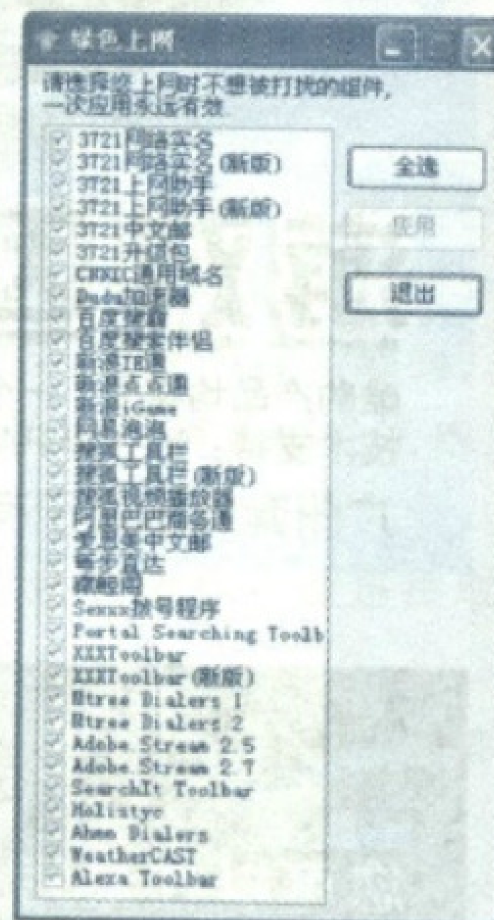


图 6

2.让木马无处藏身

木马也应该算病毒的一种，但木马又具有自己的特性，它们一般不显身却在背后窃取你的秘密。电脑被别人移植了木马自己还不知道，想想是多么令人郁闷的一件事。

选择光华反病毒软件的"工具"→"插件"→"木马搜索"，打开木马搜索窗口（如图7），点击其中"内存进程"即可查看目前内存中所有正在执行的程序进程，点"启动文件"即可搜索查看到电脑在启动时都执行了哪些程序。使用这个功能，你可很轻松地查找那些隐藏的文件及系统中不易觉察的变化。

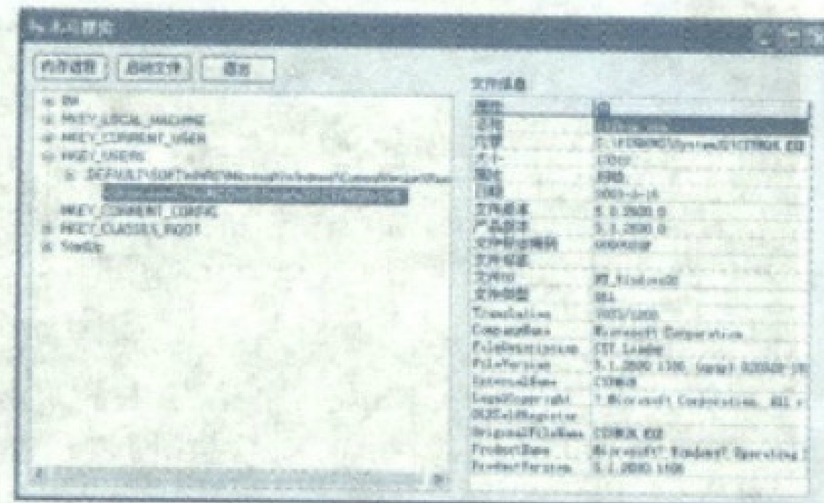


图 7

除了具有上面介绍的两个功能外，插件里还有关闭IE广告窗口、磁盘引导区查看、扩展设置、修复注册表、端口扫描、计划任务、病毒名称对照查询等实用工具。



视频互动游戏风暴来临！

昂达发布最新游戏摄像头EYEBOB

视频互动游戏的风暴来了！

由昂达与英狮数码联合开发的EYEBOB视频互动游戏平台已经火爆上市！EYEBOB视频互动游戏平台划时代的游戏方式将带给您全新的游戏体验！抛开鼠标与键盘的束缚，挥舞你的双手，看着显示器中你充满活力的身影，加入EYEBOB的无限快乐体验中来吧！

EYEBOB视频互动游戏平台采用高速的中星微301视频处理器及30万像素的CMOS感光器材，配以游戏专用的超广角五玻透镜作为硬件摄像头平台。以不断升级的视频类互动游戏为核心，除了满足您常规的视频聊天，视讯会议以外，还可以带给您全新的视频游戏娱乐体验。在EYEBOB的世界里，请您抛开鼠标键盘，舒展您的身体，来一次全新的体验吧。无论是将EYEBOB作为新的休闲方式，还是作为工作之余的身体锻炼，或是全家人一起比赛得到排行榜第一的宝座，相信EYEBOB一定会带给您无限的快乐。

让我们随着EYEBOB的上市，一起动起来吧！








《快乐清洁工》 《雷霆战机》 《下楼梯》 《顶足球》 《打狼高手》 《功夫小子》





原装超薄五玻璃透镜

为游戏及视讯会议定做的高清晰5玻广角透镜，能满足在各种光源下准确还原物象，超广角更能提供多人参与游戏的乐趣



良好的防干扰设计．画面更完美

采用内置CPU的高速视讯处理器——中星微301DSP，其低于10%的CPU占有率能有效的保障游戏在低配置的电脑中也能流畅的运行。



镁光360色彩传感器

1/4的镁光360CMOS图像感应器是目前色彩还原极准确，感光度极高的SENSOR，即使是在弱光下，也能有效捕捉移动讯号，让游戏流畅运行

EYEBOB能带给您无限的快乐和完美的视讯享受

北京：010-62105381 沈阳：024-83990957
成都：028-86313724 武汉：027-59718037

广告代码:KOC4121

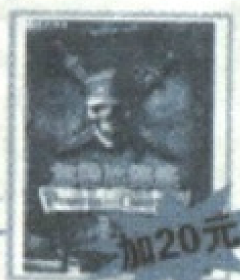
ONDA 昂达™
www.on-data.com
技术咨询：020-87636363

大众软件 Popsoft 10周年订阅大放送

WWW.POPSOFT.COM.CN

在本社或邮局订阅半年或全年杂志可享受如下优惠：（每项1人仅限1套）

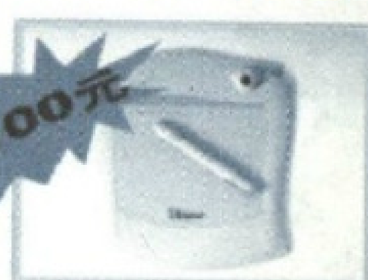




方案A：单机版游戏一套



方案B：时尚卡通摄像头



方案C：手写板



原价24元
折后价21.6元
（邮寄挂号加收5元）
《大众软件》游戏剧场精华本



MP3-F03

产品名称：MP3-F03
产品规格：128M
赠送：外置FM

产品功能：
*可选颜色　　蓝色/红色/黑色
*支持多种音频格式，
如：MP1，MP2，MP3，WMA，ASF，WAV等；
*固件升级功能；
*内录功能
*免驱动U 盘功能
*（异度空间）磁盘模式

*录音/复读
*7种音效模式：自然，摇滚，流行，古典，柔和，爵士，重低音
*7种背景光
*多种播放模式
*定时开机：可以设定睡眠模式和省电模式，使您使用起来备感方便；
*全自动功能表
*外形尺寸：31mm*70mm*17mm
*重量：25克（不含电池）
*显示屏：点阵（96*26）液晶屏，EL 七彩背光
*电源：7号（AAA）电池
详细查询：http://www.funten.com/List.asp?id=244



MP3-IDEAI

产品名称：DW-823 MP3
产品规格：128M
赠送：外置FM

产品功能：
*支持MP3/WMA格式歌曲播放；
*支持高品质录音；
*A-B复读功能；

*支持移动存储，可伸缩式USB口设计美观大方，方便使用
*1节AAA碱性电池可播放8小时
*可直接删除音乐和录音文件
*ED彩灯提示
*产品尺寸：66×34×14(mm)
*颜色：黑色
详细查询：http://www.mp3198.com/detail_win120.asp



M-108 闪存

产品名称：M-108
产品规格：128M

产品功能：
*精美外观 水晶透明挂绳
*支持USB-HDD/ZIP DOS启动选择

*移动存储设备，使用方便
*USB接口，即插即用
*WINDOWS ME/2000/XP不需驱动
*整块芯片电擦除，耗电低，集成度高
*体积小，可靠性高，重复使用性好
*可擦写100万次以上，数据至少可保存10年

10周年订阅大放送

2005年将是《大众软件》创刊10周年，为感谢广大忠实读者，凡订阅2005年《大众软件》半年或一年的读者，即可参加“10周年订阅大放送”活动。

详细办法如下：

请您在订阅回执单上注明订阅时间和选择礼品、购买产品，并认真填写您的有效信息，否则视为无效。物品种类和数量有限，先订先选，送完为止。

礼品将在2005年3月1日前全部寄出。

邮寄地址为：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
邮编：100036　　信封封面请注明“10周年订阅大放送”活动
咨询电话：010-88118588-8000

凡在我社直接订阅半年或一年的读者，将直接成为《大众软件》读者俱乐部会员。会员将享受如下服务：

1、定期为俱乐部成员提供价格优惠的商品。
2、定期为俱乐部成员提供免费赠送游戏点卡或软件。
3、不定期为俱乐部成员赠阅最新新产品宣传品及行业资讯。
4、不定期为俱乐部成员提供游戏客户端或游戏海报。
5、优先采纳俱乐部成员提供的优秀稿件，稿酬优厚。
6、优先参加大众软件杂志十周年活动及相关活动。
7、全年订阅价为人民币163.20元，半年订阅价为人民币81.60元。
8、请将汇款单复印件和订阅回函表（复印件有效）一同寄到我社。
9、如需参加优惠购买活动的读者，请将相应邮购款一同汇到我社。
10、如需挂号或其他特殊邮寄方式请将款项一同寄到我社。
11、请勿在信中平寄现金，如因此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

样本　中国邮政汇款单
收款人邮编 100036
收款人姓名 大众软件杂志社　汇款金额 ¥16320
收款人地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
汇款人地址 北京市海淀区玲珑巷
汇款人姓名 张XX　邮编 100000
附言：订阅2005年全年《大众软件》杂志

记者手札



这段时间一直睡眠不足，一来因为年底了要做产业报告，二来因为自己乱七八糟的破事太多，但最主要的原因是，DOOM3真是“毁”人不倦！弄得记者一双熊猫眼，写什么东西都跟意识流似的……

前些天和龙猫去了趟中关村，本想着花1800元弄块儿翔升的6800回家耍。但是转遍了三大市场，别说1800元的，就连2600元的丽台6800标版也没货了，整个6800标版显卡就是有市无货，这给着急玩DOOM的记者一记重拳。最后咬牙切齿地花2800元买了块华硕6800标版，这回无敌了！当然，兜里也就剩10来块钱，坐公车回家吧。

在公车上，记者忽然想起以前做的无聊试验。试验的内容是这样的：记者给售票员3元钱，报出2元车程的站名，看看有多少人能自觉自愿地退还1元钱，抽样数为10。结果很有意思，7个人给记者撕了3元的票，开始装傻；有2个撕了2元的票，忘了找钱；剩下一个实在的。记者心想：“怎么就没有多找我钱的呢？”

要说这显卡确实爽，原来“跑不动”的《半条命2》、DOOM3、《极品飞车——地下狂飙2》都可以玩了。天天在家没黑没白地“电锯惊魂”，过足了血肉横飞的瘾。不过，此类游戏玩多了确实有点儿审美疲劳，记者一口气打穿了DOOM3，感觉看谁都想锯两下，快成神经病了。于是记者打开《天堂2》，想试试最高分辨率下的完美体验。刚进去就看到一个精灵被兽人追杀，在华丽画面带来的舒畅感觉中，记者手快地发了个波救了那小子一命。谁知招来一番破口大骂：“这怪你都抢？！#%￥%……”好似一滩狗血泼在脸上。记者退出了……

BTW：买显卡的第二天，记者与同事炫耀。赫然发现同事抽奖中了一块艾尔莎6800。这还不算，据说此人晚上又中了一块主板，这人和人差距怎么这么大啊：）

心鹰
xinying@popsoft.com.cn



鲁迅善骂，骂国民党、骂中国人的劣根性，骂得大快人心；《南方日报》前总编吴章彩善骂，曾开有“章氏七日谈”之专栏，大力抨击社会不良现象，尖锐辛辣；方舟子以“骂”学术界起家，名震科学界，深受广大读者关注；作家李敖以“骂”中国台湾省政界出名，身价逾千万而名闻天下。骂，可以直捣黄龙、釜底抽薪（当年诸葛亮骂死王朗可算是“骂”中极品）；也可亦庄亦谐、含而不露（看过美国总统竞选么？）……这里的“骂”我理解为“尖锐的批判”，与村姑闲汉的“粗口”不同，是令人赏心悦目的事，甚至是一种艺术。曾几何时，我对自己的能“骂”颇为自豪，自诩为“论坛板砖队队长”，总想着哪天能抛砖引玉，一举成名。一日，朋友与我开玩笑：“嘿，现在有个职业简直就是为你量身定做的——骂人！”骂人也能成职业？我疑惑了……

当骂人成为职业

——论中国网络游戏语言的低俗化

■本刊记者 心鹰

一、中国网络游戏的前世今生

互联网大概在20多年前由军方转入了民用，没多久，电子公告板系统就不能满足人们娱乐的需求了，网络游戏应运而生（甚至有一种理论认为互联网的诞生正是为了游戏）。中国的网络游戏市场起步并不算早，这很大程度取决于中国电脑网络的普及程度。20世纪90年代中叶，文字MUD从中国台湾省传入大陆，这是因为台湾省的学术网络建设颇早，比如东方故事、狂想等MUD。最早进入大陆的文字MUD是清华大学引进的《新东方故事》，到1996年，清华的《东方故事》有了新版。清华的一些学生甚至重新编写了一套名为《笑傲江湖》的文字MUD，后来实行收费，从此一发不可收拾。2000年7月，《万王之王》开始运营，应该是中国第一款图形网络游戏。实际上，现在我们看到的网络游戏进入中国只有4年，但这4年的发展用“疯狂”来形容真是一点也不过分。回顾文字MUD时代，记者产生的第一印象居然也是“疯狂”二字。记得当年，每天不吃不喝，沉醉于发现“千蛛万毒手”的游戏Bug，痴迷于设计机器人程序自动练级（这应该就是“外挂”的雏形）……不过，那时的疯狂很快乐，是那种单纯“发现”产生的快乐，不夹杂其他东西。至于骂人，似乎当时确实没有这种想法，直接过去PK不好么？

随着技术的发展，网络普及速度以几何级数递增，相应地，网络游戏也迅猛发展起来。这块肥肉很香，很快就招来了各种东西，好的坏的……当利益冲突日渐强烈地出现在“游戏”中时，快乐淡薄了，取而代之的是什么？记者一直认为，快乐是一定要建立在无利益的基础上，它一旦掺杂了利益，就变得功利起来，变成了为快乐而快乐。很可惜，任何能带来快乐的东西，必然会吸引人加入。而一旦加入的人多了，矛盾也随之而来，快乐就有了些许异味儿，网络游戏也是一样。

二、中国网络游戏玩家的特点

接触游戏这么久，感觉中国的游戏玩家在“玩家”共性后面，有着非常凸现的个性。中华文化与西方文化的本质差异带来了各方面的冲击，这也是造就中国玩家性格的真正原因。这种玩家性格反映在浮躁的网络游戏中，产生了种种奇怪而独特的东西。

1.lv主义

从《魔剑》风波到最近的《魔兽世界》事件（这两款网络游戏的国外服务器都禁止中国IP登录，原因之一是中国的练功狂人们可用10天的时间升到最高等级，严重影响中国代理商





在游戏中人们可以组建工会、娶妻、生子，俨然就是一个“小社会”。

的推广活动），感觉中国的游戏文化正在慢慢地走向一个极端lv主义，即等级至上。等级高了就是大侠、等级低了就是菜鸟，其根源是大量韩国游戏的误导。现在国内网络游戏市场75%以上被韩国游戏占领，而韩国游戏最大的也是唯一的卖点就是练功，用各种或者华丽或者绚烂的招式魔法不断地攻击各种不同造型的怪物，这就是韩国游戏的核心，没有内涵没有社会生活没有任务，给你把刀你就去砍吧，别问为什么，因为我也不知道。相比来说，欧美网络游戏在这方面要好很多，一方面因为他们有更深厚的游戏文化与更成熟的设计理念，另一方面记者认为还是取决于玩家文化层次。记者曾问过不少国外玩家：你为什么要玩游戏？答案相当统一：游戏提供给我们一个交友和社会活动的虚拟世界，而中国玩家的答案相当简单：在里面我厉害，爽！

2.外挂

通常来说，中国的网络游戏发展轨迹是这样的，服务器一开，第一批已对这款游戏有过一定研究的游戏者一拥而入，对这个虚拟的世界开始他们的探险；游戏开服2天以后，游戏人群的数量进入了一个相对稳定期，人群进入的速度增长缓慢下来。这些人被称为第一代玩家。在5～10天以后，进入游戏的人的数量会大幅增长，一大批玩家在别人的宣传和自己的观察下进入这款游戏，这时他们会发现，按照正常的游戏规则走，他们永远不能成为强者，第一代玩家已远远地走在了他们前边。这时有人开始寻找捷径。加速、外挂、机器人纷纷出笼，复制、刷钱开始出现。于是，第一代的游戏者发现，在他们付出了巨大的努力后，站在他们前边的，是一群娃娃大侠，是比他们晚玩了很长时间的后来者。这时，第一代的游戏者在失望之下会慢慢地退出这款游戏，去寻找另一块干净的天空。公平，一个很平凡的名词，是网络游戏发展的基础，一款游戏失去了公平性，其生命力也就到头了。



“何利秀”与“Lolita”，标准“人妖”。

3.“蝗虫”与“人妖”

“蝗虫玩家”是指那些只在新网络游戏免费公测时才进入游戏，一旦这个网游开始收费就放弃的玩家。“网游蝗虫族”如“蝗虫”般跳跃在各大网络游戏之间，寻找着具有新鲜感的游戏内容。这种现象的出现记者归结为两方面的原因：一，近年来许多网络游戏产品如雨后春笋般争相问世，玩家们选择性增多。玩家也开始由当初的被动接受转变为如今的主动选择，面对大量内容差不多的“仿”韩国类游戏，玩家需要具有更高互动性和稳定性的网络游戏出现。二，现在网游玩家大部分是学生，费用是他们最大的问题，因此那些免费测试的游戏对

他们更有吸引力，而有工作收入的人可能没有更多的时间花费在网游上，所以在有限的时间内体会不同网游也是他们所追求的。

至于"人妖"，顾名思义就是男扮女装的玩家。在一款游戏开服的一个月左右，就会出现一些"大胡子MM"，他们中相当一部分人，成天寻找高等级的老玩家，找到之后认哥哥找姐姐，一番甜言蜜语之后就会要求那些老人们带他练功以及索要装备。仔细想想，出卖尊严与性别无非就是换取一些虚拟"利益"。对这些玩家而言，任何付出都不如付出尊严来得轻松，也许这是他们唯一能出卖的。

4.谩骂之风

中国有5000年的悠久历史，地域之广袤、文化之丰富令我们津津乐道。可体现在游戏中的是什么呢？游戏之中谩骂之风令人发指，一旦发生一点点摩擦，那么对方的祖宗十八代、各种身体器官就会受到巨细无遗的问候，有点学问的知识分子的骂道更可谓是百花齐放百家争鸣。歌骂诗骂顺口骂歇后骂甚至是中西合璧的混合骂，看上去一片欣欣向荣。可从你的内脏构造骂到体表器官，从你的血缘至亲骂到不可预知的突发事件，可从西元前的北欧神话骂到改革开放后的第三产业。而且这么高深的艺术文化还有着明显的大众化倾向——不会骂人就和不会打字一样落伍！非但如此，连骂的渠道也无孔不入，近骂、喊骂、公共频道骂、组队骂，甚至加入到对方行会去骂。总之只要想骂，语言上无所不用其极，渠道上也无所不用其极。对这种脏话泛滥的情况，许多上网者都不以为然。网吧里年轻靓丽的女孩和英俊帅气的男孩经常脏话脱口而出，许多玩网络游戏的人称，不会骂人就显得太没"个性"，网络游戏就是需要宣泄情感，而骂人就是最好的"途径"。

三、当骂人成为职业

说到谩骂，这恐怕是中国网络游戏最大的特点了。"骂人"原本是南方人的说法，在以北京为代表的北方，都喜欢叫骂街，很形象。一般这些表演多半在人多的街上，不但可以出气还可娱乐群众，捎带着堵塞交通，为小偷掏钱包打下群众基础。一举而多得，实为花钱少成效大的群众自娱自乐的活动。在广东省、香港特区一带，都叫"说粗口"，大概是从"粗鲁"一词演化而来的。虽然各地字面不同，但效果都是大同小异。虽然有南北文化之分，却都弘扬了中华民族灿烂的文化。自互联网进入中国那一天开始，"骂街"这种现象进化了。它悄悄地穿上马甲、改头换面，迅速在各大BBS间蔓延开来。也难怪，瞅着荧光屏奋笔疾书总比面对面破口大骂来得有风度。而且就算上至祖宗下至儿女的问候，也不用担心对方恼羞成怒对你造成人身威胁，充分体现着"君子"风范。

随着网络游戏在中国的悄然兴起，各种网络职业也随之兴起：代人打钱的、代人打装备的……很快，一种在现实生活中令我们无法想象的职业、一种在网络游戏中最能体现"爽"字的行为风光起来——代骂！这些人自




网络游戏已经成为一些玩家的"生活"，而真实生活对他们来说却像游戏。



诩为“网络代骂”或“职业骂家”，只要你付给他一定的费用，他就会对你指定的对象破口大骂，语言之恶毒已到了匪夷所思的程度。为此，记者对多款网络游戏进行了调查，发现越是老游戏、越是玩家多的服务器里，这种现象越为突出。

一个绰号“不是女人”的玩家告诉记者（此人经常出没于《传奇2》8区天堂服务器土城安全区），他在游戏中就是“职业代骂”。他认为游戏中互相对骂是非常普遍的现象，玩家找“代骂”原因很多，有的因为游戏中莫名其妙地被人打却没有还手之力，有的因为被人骗了装备。由于游戏的虚拟性，玩家往往无能为力，于是想找个“代骂”来出口气。他每天上线就在城里的“传送点”附近做广告，每次收费“100万”游戏币，如果需要24小时“痛骂”，或通过QQ等其他渠道进行辱骂，收费还要高上几倍。这位玩家告诉记者，别看这职业挺“下流”，可生意挺多，只要你骂出了名，就有好多人上门送“钱”，哪天都能弄个上千万游戏币。然后再找专门玩家兑换成人民币，收入有时超过百元。谈到骂的内容，这位玩家告诉记者，有的是骂人者自己想出来的，有的是在网上找，有很多骂段可供选择。记者在网上通过搜索软件搜索，很轻易地找到很多“骂人软件”，这些软件大多是程序自动从骂人库中提取，都是随机的骂段，分为“单纯型”、“成人型”和“祖宗八代型”等多种类型，还有的赫然写着：18岁以下禁用成人型！另外，网络上还有许多所谓的经典骂段长达几千字，甚至还分章回。熟悉网络游戏的人都知道，网络游戏有很多“外挂”辅助工具——只要下一个相应的“外挂”，将骂人的话写好，选择“自动回复”或者“循环”字样，脏话就会源源不断地发出去，被骂者无可奈何，因为无论说什么它都会回复相同的话，像“全天代骂”正是用了这样的“外挂”和软件。

专业代骂在游戏中兴起，集中反映了网络游戏的道德环境。我们不敢说网络游戏运营商有意要提供这么一个环境，但是，我们不得不承认，以上骂人等不为现实社会所认可的行为，在网络游戏中确实是红红火火。青少年的世界观、人生观本来就没定型，在网游里不良行为做多了，思想渐渐就会跟社会脱节。而当虚幻跟现实的分野开始混淆之后，玩家在处理事情时便会下意识地套用游戏里的虚拟规则。安徽大学社会学系教授范和生认为，从社会学的角度说，某种程度上这是一种犯罪行为，和现实生活中的侮辱罪其实是一样的，是一种网络缺德行为。这种现象源自网络本身的便利性和匿名性，即使你想追究责任也很难找到人。另外，未成年人往往会模仿这种行为，这会对他们的身心造成极大的危害，对整个社会精神环境也有不良影响，建议有关部门尽快采取措施加强管理。对于发生在网络中的侵权行为，可按传统的法律关系进行指控。网络游戏中的骂人行为，可认证是对人格的侮辱，被骂者可以人格侮辱及诽谤的罪名将其告上法庭。然而，取证成为诉讼的最大障碍，由于网络中用的都是虚拟名称，难以找到证据确认侵害者，操作起来难度很大。



资深GM于凯。

四、网络游戏的低俗化趋势

为了更深一步地了解现今中国网络游戏的低俗化趋势，记者走访了众多业内人士。包括游戏开发商、运营商、资深GM、玩家……还在各个论坛发了大量关于网络游戏中低俗现象的调查问卷，结论相当明确，所有被采访的人都认为国内网络游戏正在步入低俗化！曾担任过3家网络游戏公司GM的于凯（现任北京金玉天立软件科技开发有限公司市场企划）对此发表了自己的看法：在我刚刚担任GM时，玩家间偶尔对骂是存在的，但绝对不像现在这么夸张这么肆无忌惮。我们做GM的主要工作

是管理游戏，但玩家间的争执官方是不便介入的，如果游戏内设置允许刷屏的话，甚至刷屏对骂我们都无权干涉。也就是说，从主观角度上我们无法控制这种低俗化趋势。从技术角度来说，是可通过屏蔽的方式将一些不文明用语进行替换使之变成文明用语，比如用*来代替敏感字眼或把这些字眼直接从字库中删掉，但是，这样做收效甚微甚至弊大于利。首先，玩家很快就能适应这种“屏蔽手段”，转而用其他约定俗成的方式（比如FVCK、Wtf或者F uck等），达到相同的效果。其次，由于对关键字的屏蔽，一些正常用语往往也不能进行（比如《航海世纪》中无法输入“操作”、《剑侠情缘》中无法录入“妈妈”、《传奇》中不能输入“轮胎”等），严重影响了玩家间的正常交流。现在新的网络游戏通常是以喊话时间间隔或喊话需要游戏币来限制喊话频率的。即便如此，从客观角度上说，低俗化趋势也很难控制。其实，游戏公司方面对此趋势也曾有过不同的看法，放任、默许、适度的管理、有心无力这4种态度在不同的游戏公司里都出现过，现在也难有定论。今后相关法律健全后，也许情况会有所好转。

作为游戏玩家一方的态度更加明确：“痛并快乐着”。所有被调查的玩家都承认在游戏中被辱骂过，有种言论很有趣：“没被骂过和没骂过人的，根本不算玩过网络游戏！”记者在北京的一家网吧内见到这样尴尬的一幕：几个年轻靓丽的女孩一起组队玩着某网络游戏，其间有人操作失误，其他人便用极为粗野的语言辱骂她，还骂不绝口。但凡屏幕上出现了什么状况，一个“X”字就脱口而出。当记者对此表示疑惑时，众人纷纷嘲笑记者不了解现在的“游戏文化”。记者不知道她们口中的“游戏文化”是什么，但很明显这与国外流行的“第九艺术”说法不甚相同（在国外，游戏文化被称为“第九艺术”）。在调查中，绝大多数的玩家表示并不喜欢这种谩骂风潮，但鉴于大环境，他们也不得不在“污水”中苟活，渐渐也就被同化了。有个调查问卷中的回复非常具有代表性：“首先是现在社会风气不正导致的道德沦丧，这是大环境，同样也反映在甚至膨胀在网络环境中；其次是游戏者的素质，如今网络游戏可以说针对着在青少年制作运营，而‘骂人’是青少年在社会大环境影响下对于矛盾激化的最一般表现；再者，游戏设置鼓励并刺激各种矛盾的激化。比如鼓励任意PK，仇杀等等。游戏模拟的是各种矛盾可以任意激化，却没有比拟现实社会‘法律’这一体系的类似设置，除非游戏者的作为导致了运营的危机。‘骂人’对游戏的影响比较小，所以一般是睁一只眼闭一只眼。如果‘骂人’能像‘外挂’一样危及‘钱途’，你就看游戏制作和运营商们会有多努力地去净化吧，保准让人感动！”。



“X”字随处可见。

记者认为，中国网络游戏玩家与国外玩家最本质的不同在于年龄结构。年龄结构的差异、意识形态的不同直接反映在他们的游戏目的上。中国玩家主要集中在15～25岁这个年龄段，这个时期的青少年在认知能力、自律能力上都相对较差，对于一些突发事件并不能很好地处理，经

常会采取极端而直接的方式，他们的游戏目的也相对简单：逃避生活。在网络游戏中，很容易就能得到现实生活中无法获得的东西，这些东西对于不能在现实生活中“风光无限”的青少年群体有着相当大的吸引力。而在国外，网络游戏最大的受众群在30～40岁年龄段，更以女性为主。根据美国一些研究机构最近的调查显示，美国网络游戏玩家以35～49岁的女性居多，她们每周在网络游戏上花费的时间占一周上网总时数的41%，她们主要是为了抒解工作压力和增加社会互动而投入游戏之中的，而美国18～24岁的青少年人群涉及网游的人数不足5%，他们反而不会因为社交功能而喜欢上网络游戏。

现在中国网络游戏的低俗化一方面是由于网络社会由于其虚拟性，玩家之间天生具有陌生人的性质，从而本质上使得网络游戏环境成为一个陌生人社会，而陌生人社会和熟人社会的最大区别就在于道德约束力的下降。当谁也不认识我，谁也不会非议我的行为时，我骂了人又怎样呢？另一方面，这也和网络游戏的本身特点存在关系，中国的网络游戏基本上是代理韩国的，而韩国的网络游戏的基本主题就是武侠文化，因为如此才使得现今的网络游戏中充斥着暴力、PK，使得胜者为王败者为寇的思想深入玩家内心，当玩家的级别低于别人，打不过别人被别人PK时，以阿Q的心理敲打键盘，向对方骂出恶心的话语就显得很有必要了。再加上网络游戏立法的滞后，导致国家未对玩家的虚拟装备和财产进行相应的立法、司法保护，再加上虚拟装备和人民币之间存在一定的汇兑关系，从而出现了很多盗号、复制装备、私服、外挂现象，当玩家自己苦心经营的装备被别人盗窃，又不能通过法律的途径维护自己的权益而寻求相应的救助时，骂人就成了唯一出气、发泄的途径。最后，中国玩家进入游戏的目的性及特殊的心理背景与成因才是最根本的问题所在，也是以上种种表面现象的根源。在一个相对混乱的社会思潮影响下，必然会出现社会的无道德倾向，会出现文明的低俗化趋势，这种趋势会很快反映到社会各个领域。整肃社会的道德体系、树立正确的认知标准才是最根本的解决之道。

五、后话

就在截稿前，记者无意在网络上看到一条新闻：“魏某在网络游戏中遭到网民们的奚落，还被指名道姓地大肆辱骂。日前，魏某将网站经营者大庆市某网络信息技术有限责任公司起诉到法院，要求该网络公司公开道歉，进行精神损失赔偿。据了解，这是黑龙江省受理的首例网络侮辱他人人格索赔案件。法院方面认为，大庆市某网络信息技术有限责任公司经营的傲雪中天网站任凭对魏某造成人格侮辱的信息存在了近一天的时间，侵犯了魏某的人格尊严，应当承担民事责任。依据国务院发布的《互联网信息管理办法》第15条第1款第8项，禁止网站发布侮辱人的信息，当庭宣判：大庆市某网络信息技术有限责任公司赔偿魏某精神抚慰金1000元，以及证据保全费500元，大庆市某网络信息技术有限责任公司应在傲雪中天网站上向魏某赔礼道歉。”

看来，“职业代骂”这个职业快到头儿了……

海外传真

Gamespot

2004年12月22日

英国游戏厂商Eidos于12月17日正式宣布，其科幻类型第一人称射击游戏Project：Snowblind的上市日期为2005年2月23日。Project：Snowblind的剧情设定在2065年，Nathan Frost少尉经由一项特殊的改造计划，将他变成一个半人半机械状态的超级士兵，并被派往前线用以对抗叛乱的民兵。游戏中将出现多样化的武器，以及可供Nathan Frost强化用的高科技组件，还有一些车辆及运输工具可在游戏中使用。该游戏支持多种多人连线对战模式以及VoIP，（似乎是网络语音功能）其PC、PS2以及XBOX版本将同时推出。为了营造游戏中带有"近未来"的风格以及具有东方气氛的世界观，游戏制作小组特别前往亚洲取材，把目前东方的繁华街道加入了更多科技元素，使其呈现出独特的质感；加上传统的建筑融入其中，让整个游戏显得相当华丽。在视觉表现上，游戏采用大量萤光风格表现出科技质感，加上激烈枪战产生的光影效果，使得战斗看起来十分猛烈。另外在游戏中的场景是互动的，玩家可以攻击建筑物使它崩塌，这也增加了更多战略要素。除了单人任务模式外，在多人连线方面它最多可支持16位玩家线上厮杀。多人游戏模式常见的抢旗模式、死斗模式当然也少不了，设计公司还针对这些常见的多人模式做了稍微调整，加入了更多的变化性。玩家可以选择扮演军方、反叛的"自由联盟"或是其敌对势力中的兵种进行游戏。不同兵种都有不同的游戏乐趣，加上丰富的多人游戏要素，是2005年相当令人期待的作品。



Gamespy

2004年12月22日

2004即将成为过去，这是游戏历史上值得记住的一年。PS2、XBOX和GameCube平台上都出现了许多光彩夺目的作品，在它们的下一代产品受到关注之前，它们的成就也在2004年达到了顶峰。同时，PC游戏的进步更值得欣喜。实验性的画面技术，更细腻的剧情表现，以及更多类型的再现游戏——太多出色的游戏摆在我们的面前，让我们无法作出判断。谁到底是2004年最出色的PC游戏？我们特别制作了这一专题，来向这些我们心目中的经典致敬。

GameSpy's 2004 Games of the Year

1.半条命2（2004年GameSpy最佳动作游戏）
2.魔兽世界（2004年GameSpy最佳网络游戏）
3.虚幻竞技场2004（2004年GameSpy最佳联网游戏）
4.模拟人生2（2004年GameSpy最佳策略游戏）
5.罗马——全面战争
6.泰格·伍德2005高尔夫巡回赛（2004年GameSpy最佳运动游戏）
7.战锤40000——战争之黎明
8.英雄之城
9.孤岛惊魂
10.席德·梅尔的海盗



IGN

2004年12月22日

早在EA公司成为庞大巨人、聚以百万猛犸类的超级游戏公司以前，它仅仅不过是一家进入电视游戏市场有些晚的大的游戏出版商。他们于20世纪90年代早期，在世嘉MD上推出Madden和NHL系列的体育运动游戏，这为他们打开了成功的大门。很多当时的作品卖了成百万套，然而你无法忘记它们在16位机上的样子。Jakks Pacific公司也不会让你忘记这一切。他们把EA公司的老古董——体育游戏和全套的操控设备组装成一套即插即用的游戏机，里面包括了Madden和NHL早期的两款经典世嘉MD游戏。作为EA经典体育游戏的操纵手柄，是以世嘉MD的经典3键手柄为蓝本制作的，当然它并没有侵犯世嘉公司的版权。手柄需要电池驱动。它可以插在电视或录像机的A/V插口上，只要4节电池，你就可以开始一段愉快而怀旧的游戏之旅了。当然，安装上电池后的游戏手柄重量有些大，不过总的来说，它的造型是相当符合人体工程学的。如果我没有多注意，我会认为我拿的就是世嘉的经典手柄。游戏的质量、画面、声音和游戏性，都和世嘉10年前的版本完全一样。很多公司在近两年中投入到即插即用游戏机市场中来，但Jakks Pacific无疑是其中最好的一家。



ZDNet

2004年12月22日

一位名叫Ian McNairn的IT专家在ZDNet上发表了题目为"回首，在2020年"的文章，讲述的是作者在2020年对2005年IT生活的回忆，听听他是怎么说的。在2020年行将结束之际，回想起我们走过的这15年，真是令人激动不已。我带着MP8播放器——这是每个人都想得到的圣诞礼物。这东西看起来相当不错，但最吸引人的部分还是它里面收集了历史上每位歌手的每首音乐。现在回想起当年消费者和传统唱片公司之间热闹的MP3大战，觉得这真是一场奇怪的战争。当初唱片公司反对将CD音乐向硬盘和全息存储过渡，因此而浪费的资源和能量的总数令人吃惊。那真是一个充满限制的世界，自由程度与现在完全不能相提并论。提醒你一下，我们今天还可以随时在家里观看一部电影院里正在放映的影片。好莱坞也早就不再像鹰一样在影片市场上空盘旋，随时准备俯冲下来抓取偷盗者。还记得设备上那些需要用手指、眼睛和耳朵接触及控制的稀奇古怪的接口么？随着自然语言接口的问世，一切都立刻变得轻松友好，而不再是对用户精神上的折磨。很难想象在2005年，那些具备万亿次计算能力的超级计算机，居然要花费200万美元——因为今天我们每个人都能买得起一台。打破摩尔定律是再正确不过的事了，很快很强的机器催生出更快更强的机器。通过这些机器不仅解读了人类基因密码，连蛋白质结构也被破解。所有这些间接带动了分子计算、毫微米科技以及可编程物质的进步。别以为只有高级即时通信技术、机器人技术、安全和监视系统，自动健康护理、制造、邮递、教育和训练系统在2020年也非常受我们的欢迎。



日本插画家北千里独家专访

■本刊记者 生铁


北千里签名原画

我们在2004年的新闻中曾报道过著名游戏《仕魂》原画师北千里与腾武数码开发游戏《功夫Online》签约，成为其原画制作者的新闻。这次我们有幸独家采访了这位作风相当低调的日本美术家。同时接受采访的还有《功夫Online》的制作人。

《大众软件》：北千里先生您好，能简要向我们的读者介绍一下自己吗？

北千里："北千里"这个名字是我的笔名，只在和游戏以及出版有关的工作方面使用，至于我的本名，是个秘密。我的绘画基础是学生时代在学校里打造的，至于设计方面的技巧，则几乎是自己摸索出来的。美术设计这份工作，则是从进入公司工作几年以后开始的。我目前居住在西日本，现在的主要工作也还是插图制作、人物造型设计等。

《大众软件》：能谈一下这次与《功夫Online》的签约过程吗？

北千里：这次与北京腾武的合作，是通过上海碟龙商务咨询有限公司介绍的，这家公司隶属于Dragon-groove日本株式会社，它是日本网络游戏公司在中国的窗口，主要业务内容是提供中日游戏业之间软硬件技术合作、人物设计、原画合作以及网络游戏的安全孵化等方面的服务。这次和《功夫Online》有关方面签约、沟通、付费等方面的交流和洽谈，都是通过这家公司进行的。小时候想都没想过自己能和大洋彼岸的国家的人一起工作，人生会发生什么事真是说不清啊。

《功夫Online》制作人王先生：《功夫Online》会聘请日本画师作为原画是一开始就计划好的，并且规划了多达7人的候选名单以及详细的评估报告，就风格而言，北千里是第一人选。能这么顺利地和第一人选建立合作，是我们意想不到的。良好的开始等于成功的一半。

《大众软件》：原画设计对于一款游戏的作用非常重要，这次针对《功夫Online》，您在设计上有什么想法呢？

北千里：对于一款游戏来说，原画是吸引用户的第一步，同时原画也会在一定程度上起到体现游戏设计者的构思的作用。按照北京腾武提供的设计文档做设计，我尽量在中国式华美服饰的基础上加入我个人的设计理念。为了对设计要求进行更好的理解和把握，我会尽可能收集更多的信息，主要通过对话交流和阅读相关资料，以设计出让玩家一看见就想尝试操控的人物造型为目标。

《大众软件》：对我们的读者讲两句话好吗？

北千里：以后还请多多指教，希望中国游戏产业越来越有生机！

《大众软件》：谢谢。

《封神榜》+《功夫》

■本刊记者 北四环组



金山总裁兼CEO雷军（右二）与投资方代表周理贤女士（左二）同台携手。

电影被誉为继文学、音乐、雕刻、绘画、戏剧、舞蹈、建筑等艺术形式之后的"第八艺术"，游戏则被称为"第九艺术"。2004年12月16日，对于金山公司总裁兼CEO雷军与电影《功夫》投资方哥伦比亚电影公司中国区总经理周理贤来说，《封神榜》携手贺岁电影《功夫》共同发布，则是这两种艺术形式进行良好合作的开端。

分别以身着黑色长袍及在"斧头帮"大汉簇拥下乘坐旧上海风味的黄包车登场的雷军及周理贤女士在当日的发布会上对《封神榜》与《功夫》的携手合作表示乐观，并认为此次在营销和宣传上的深层次合作，将为双方提高各自的受众群体带来实质性的突破。

《封神榜》是金山软件继《剑侠情缘网络版》后的第二款网络游戏，游戏中将植入《功夫》电影中"猪笼城寨"的场景及部分电影人物。在正式公测后，全国10万家网吧将张贴印有周星驰在电影《功夫》中形象的《封神榜》宣传海报；同时全国120家一线影院也会打出"有《功夫》就上《封神榜》"的共同宣传牌。金山公司则以"一元钱"的价格获得电影《功夫》的DVD贴片广告发布权。

据悉，接下来的两个月，金山将进行密集型宣传，雷军锁定《封神榜》的目标为"预计在线人数将过20万"。业界人士认为，如此看中《封神榜》的成败，与金山期望通过网络游戏良好业绩敲响纳斯达克上市之门不无关系。

业界动态

UBI股份之20%为EA收购

EA官方放出消息，宣布EA已经购入了UBI的20%的股份，该新闻引发了玩家们的争论，许多国外玩家对EA这样的行业垄断企业并无好感，认为它开发不出好游戏。这次收购至本刊截稿时并未真正完成，需要等待美国反垄断仲裁后才能执行。如果收购成功，EA将成为Ubisoft的第二大股东，将对Ubisoft的公司经营和开发有相当的影响。此外，EA还宣布对以《战地1942》而出名的瑞典游戏公司Digital Illusions CE的收购案有了明确的结果。

"宁波动漫展"开幕

近日，"2004亚洲动漫作品巡展暨首届宁波动漫展"开幕，展会组委会接到大量的学生投稿，并挑选部分优秀作品展出。这些作品真实反映出学生原创作品的实力。参赛选手大多从小看日本动漫

投资3000万开发《完美世界》

——洪恩董事长池宇峰的一记重拳

■本刊记者 阳光


池宇峰近照

随着国内外各行各业资金的注入，中国游戏产业这个蛋糕被做得越来越大，分食者也蜂拥而至。本刊2004年第8期曾经报道过包括海虹控股、聚友网络、朝华集团、江西水泥、综艺股份、中青旅、新大陆、清华同方等在内的上市公司，均因为不同程度涉足网络游戏领域而得到了投资者的追捧，在股市频频看涨，势头强劲。

在这样的情况下，洪恩软件董事长池宇峰宣布投资3000万元自主研发游戏《完美世界》，本刊记者对池宇峰先生（以下简称"池"）进行了独家专访，让他直接来解答读者的疑问吧。

《大众软件》：您从教育软件领域跨行涉足游戏产业，您认为洪恩软件在游戏领域占有什么优势?

池：首先，多年从事教育软件行业研发，让我和我的团队对消费群体和用户需求都有深刻的了解，这能使我们开发的产品更符合玩家的口味。其次，通过多年来对市场营销渠道的精耕细作，我们拥有通畅的渠道和稳定的市场。另外，我们拥有近200人的开发团队，他们曾经成功开发了远销韩国的《自由与荣耀Ⅰ》、《自由与荣耀Ⅱ》、畅销美国和我国台湾省的《大秦悍将》以及销往东南亚的《抗日》等单机版游戏，具有深厚的开发功底。而《完美世界》正是这样一支开发团队耗资3000万元，历时3年研发出来。这足以让我相信这款产品能满足玩家的需求，顺应市场的发展。

《大众软件》：虽然现在国家政策支持开发具有自主知识产权的国产原创游戏，但国外引进游戏在市场上仍占有较大份额。您认为国产游戏应该如何提高竞争力?

池：事实上，中国的国产游戏开发步伐开始逐步加快，并已经有一些国产游戏在国内市场取得成功的先例，证明国内开发力量正在逐步成熟。而国产游戏拥有任何引进游戏都无法比拟的优势：首先，题材本土化，浓郁的中国文化对中国玩家具有特殊的亲和力。第二，能及时顺应市场需要，对游戏本身进行调整。第三，从代理、合作开发到自主开发，是网游行业发展的必然趋势，也是国家扶持行业发展的鼓励政策。充分利用这些优势，再加上不断的学习、汲取成功经验，我相信国产游戏在未来将成为影响中国游戏市场的主要力量。

《大众软件》：目前《完美世界》开发进度如何？什么时候能与广大玩家见面?

池：产品开发进程按照计划正常进行，目前处于最终的系统优化阶段。这款全3D的中国古典奇幻背景的网游预计2005年春节以后面世。应玩家要求，《完美世界》充满创新精神，而这些创新的理念会在内容、附加系统和运营方式上得以充分体现。我相信《完美世界》将带给玩家从未体验过的新鲜感受。

池宇峰在教育软件行业的成就有目共睹，他所创立的"洪恩软件"是国内教育软件行业的著名品牌。而他本人也是殊荣不断：2001年4月荣获"中国软件行业十大杰出青年"称号；2002年2月荣获首届"中关村十大优秀创业者"称号；2002年8月荣获"北京市优秀青年企业家"称号；这样一位风云人物投身网络游戏行业，将会激起怎样的风浪，让我们拭目以待。

画，从模仿日本漫画开始学画画，渐渐具备了自己的绘画风格。详情请登录http://aacie.273c.com或http://www.nbstu.net。

"连邦点卡大红包"岁末献礼

近日，连邦推出"连邦点卡大红包"。据连邦总部营销中心总经理张坤介绍，"大红包"包含《传奇3》、《剑侠情缘Online》、A3、《天骄2》、网易一卡通等游戏点卡。除此之外还附赠4种超值礼品。这些"大红包"可在各地连邦店购买。

《航海世纪》网游丛书发布

2004年12月，游戏蜗牛举办新闻发布会，宣布与新世界出版社联手发布《航海世纪》网络游戏丛书。6位网络新生代作家同期浮出水面。2005年是航海家郑和下西洋600周年，届时国家八部委将举办盛大的官方活动庆祝，游戏蜗牛在这个时候出版这套丛书，就是秉持向郑和下西洋壮举600周年致敬的初衷。本套丛书共6本，长达72万字。据悉，游戏蜗牛将联合出版社在2005年1月新书上市之后展开各大城市的作家巡回签售活动。

电子竞技

"吉列威锋全国CS新秀大赛"总决赛开赛

2004年12月16日～12月19日，吉列公司与浩方在线联手主办"吉列威锋全国CS新秀大赛"总决赛在武汉开赛，本次大赛历时4个月，席卷全国28个地区，14支CS代表队脱颖而出。他们分为4个小组进行小组单循环赛，小组前两名获得8强双败决赛的参赛资格。最终冠军队获得30 000元奖金，亚军得到10 000元奖金，季军的奖金为5000元，第四名为2500元，第五到第八名各为1000元奖金。

"91.com天下第一游戏比武大会"新春献礼

2005年1月8日～2月8日，首届"91.com天下第一游戏比武大会"新春献礼。用户只需申请91比赛专用通行证，即可参加本次比赛。5分钟的比赛时间，就有机会获得国际限量发售的PSP掌上游戏机、最新N-Gage QD游戏手机、数码相机、最新MP3等大礼包，另外还有包括《征服》、《信仰》、《幻灵》、《彩色江湖》等网络游戏的装备。


国际限量发售的PSP掌上游戏机

“从网络游戏到虚拟社会”系列杂谈（三）

■本刊专栏作家 白玉盘

（接上期）

试验田——未来给我们的机会

物竞天择，需要一个实验淘汰的环境。该环境需要一定的原始阶级和经济结构，需要海量的样本。

时光飞逝30年，直到20世纪最后的几年，网络与游戏的碰撞，撞出了虚拟社会的一个最佳试验田。在披上了游戏的外衣之后，BBS、聊天室、论坛、MUD、E-mail、新闻、电子商务融合为一个仿真现实社会、又脱离现实社会的形态——网络游戏。

不过，一个奇特的原因，使得网络游戏没有在它的发源地西方发扬光大，而是在东方的韩国突然崛起。

最后，网络游戏在人口众多的中国，找到了作为虚拟社会试验田的大温室。这里的人口数量、通讯基础、经济发展水平、人文环境等，无一不适合试验田的生长和发育。数年后，中国将成为全球最大的“虚拟社会试验田”。

机会，将在这里一一出现，这是未来给我们的机会。

进化

虚拟社会与现实社会一样，存在着进化的过程。相信看过《X档案之进化》的人，都清楚“进化的尺度决定进化的时间”，越先进的基因，再次进化的时间越快。

在“虚拟社会试验田”概念上，网络游戏相当于现实中原始社会之前的混沌社会。我相信在现实中需要数千年才进化到现代社会的这个历程，在虚拟社会里可能只需要100年左右，甚至更短。

而在这个进化的过程中，网络游戏作为第一个“虚拟社会试验田”，在“物竞天择”之后自然形成的文化特征、约定俗成，将形成未来虚拟社会的潜规则。这些潜规则最终会深入未来虚拟社会的骨髓，成为未来虚拟社会所有社会、人文、经济的基石。

三谈·虚拟社会？国家战略？

当我们在网络游戏中畅快淋漓之时，可曾想到这一喜一悲，汇成的竟是无限的未来。

当我们在网络游戏中快意恩仇之时，可曾想到这一刀一剑，砍出的竟是神圣的原罪。

物竞天择之下，回报给社会整体潜规则建立者的，是“短则数百年，长可上千年”的经济文化优势。

这一切带给东方文化、带给中华文明的，归结成一点就是“国家战略”。

原罪

天地不仁，以万物为刍狗！——老子《道德经》

原罪是西方主流宗教的基础理念之一，同样的思维，东方的解释则要境界高得多，直接就上升到了大自然本源的高度。

你看看，连宇宙天地都是生而不仁，自顾自己的运行规律，那么人这种万物之灵就不在话下了。“性本恶”的荀子，不过是捡老子这句话的很小一部分发挥了一下而已。

话说回来，不管是原罪，还是天地不仁，本质说的都是任何一件新事物，其影响力越强大，在初期对既有规则破坏的欲望就越强大。反过来看，这代表的就是巨大的利益，社会利益、经济利益、个人利益……种种利益，出现在新规则之后。

就技术演变、经济规律、社会发展来说，虚拟社会的出现，就如巨大的历史车轮不可阻挡。而作为原始试验田的网络游戏，要衍生出指导未来虚拟社会理论基础的潜规则，其物竞天择的残酷性，其对既有规则的破坏性，必将在其体内循环上演。

值得庆幸的是，这种残酷、破坏，因为脱离现实的虚拟、因为娱乐的外衣，通通被限制在网络游戏这个实验室环境中。

当然，我们也不会天真地认为，这样一个将演变出天翻地覆新事物的实验，它的原罪一点也不会对现实社会造成影响。

我想，如果不是有着这样那样的影响，短短三四年间，网络游戏也不会这么迅速地触发各种庞大利益团体的关注，引发如此多的反复争议。而要知道，这些体现在外部所有的影响，仅仅是这个新社会试验田中，那庞大无匹的能量在建构过程中的微小泄漏而已。

潜规则和国家战略

潜规则，是虚拟社会成型的前提。

潜规则，是网络游戏试验田的最大成就。

潜规则，是中国在今后虚拟社会中领先于人的法宝。

现代社会，其经济文化基础大致都是西方社会在200年前，在君主专制社会转型的过程中建立。体现在个人和具体事件上，就是大革命的“93年”、“苹果”力量的牛顿、望着“星空”的伽利略、谈着“国富”的亚当·斯密……林林总总。

在这种基础上，现代多数国家只要想发展，都必须接受这些经济文化潜规则。你可以改造它，但必须得接受它，否则就只有游离在现代社会发展之外。

现在，虚拟社会给了中国在一个新社会形态初期，建立基于东方文化的经济文化潜规则的机会。

虚拟社会脱胎于现实社会，且一直与现实社会平行。但它会极大地影响到现实社会原有的经济文化基础规则，说得强烈一点，就是现实社会将会因虚拟社会而重构。

只不过这种重构，不会像原来社会转型重建那样暴力，它将会是一个慢性侵蚀的过程，现实社会就像温水中的青蛙一样，被虚拟社会这把火慢慢地煮熟。如果煮熟青蛙的火是基于东方文明潜规则的虚拟社会，那现实社会重构的积木中，将大量出现有利于中国的木块。

而如果虚拟社会中建立的潜规则，还是基于西方文化经济基础，那么在现实与虚拟的双重融合下，东方文明复兴的难度，可能将远不止提高一点而已。

中国的人口基数、网络建设、人文环境，这一切在21世纪之初，形成了一个全球绝无仅有的超大社会试验田的基础。这块试验田价值之宝贵、意义之重大，不容我们忽视。网络游戏，可以不是国家战略，而是少年轻狂的后现代娱乐方式而已；但虚拟社会的试验田，一个新社会的孵化器，就一定是要放在“国家战略”的高度上看待的。



年底漫谈

■本刊记者 生铁

一

早上在厕所里读八卦刊物，说是好莱坞在史诗片遭遇惨败后，又将视线投入到战争片当中。史泰龙最近又开始关注起南斯拉夫的铁托元帅来，正在四处拉投资。像这样一个人物，本身就是传奇。英雄事迹、柔情逸事绝对都不会少，电影没开拍，我就能想象出它拍出来的样子。为什么呢？因为除了电影导演自身的素质和世界观限制外，美国电影的体制化也迫使其必然是模式化的，必须是符合潮流的，这样是保险的，投资商也愿意投钱给你。

而如果你没有票房保证，又要冒风险搞非好莱坞式的制作，将会很难得到片商的信任。这种情形也很容易用来解释国内网络游戏为什么都是一窝风的韩国“泡菜”的模式，因为大家看到了九城、盛大等几家公司成功的表面因素——那就是它们都拥有一款二流的韩国游戏！

说是表面因素，也或者可以说是因素之一，但至于这个游戏是否“二流”，笔者这里并不作评判。跟风者们也许看到了这两家公司成功的其他因素（尤其不能忽略的是人的因素，决策者的因素），也许没有（我相信大多数没有），但是他们都看到了这一点，那就是阳春白雪的象征EQ在中国死得很惨（当然，人家现在还没有“死”，只能说下场不好）。

二

然而我相信好莱坞的“铁托”们也会死得很惨，就像好莱坞的“特洛伊”们一样。但那是另一种死法。似乎所有的跟风者都情愿按照某种保险的模式死去，也不愿意以更冒险的方式死去。这就是目前国内网络游戏运营商和代理商的想法。

今天一位开发商朋友又在向我抱怨，说现在要招聘开发人才太难了，网络游戏行业进入了一个新的收入虚高阶段，就像网络泡沫时代网站工作者的收入状况一样。

一方面是，瓜分网络游戏市场的运营商又在积极并购和吸收开发人才，因为它们赖以发家的游戏正在陆续失去它的用户们，从我们2004年的产业报告调查过程中就可以清楚地看到这一点。《奇迹》、《热血传奇》2004年在某些地区的销量呈下降趋势，在这些有影响的网络游戏运营商中普遍具有危机感。

而另一方面，艰难生存的小开发商不愿意将自己的产品轻易卖给有实力的运营商，而同时又希望能在产品开发阶段就得到大额投资。很多规模不大的开发商就是处在这样的两难境地中。

三

2004年12月，暴雪发出一个官方声明，明确指出《魔兽世界》不允许现金交易。禁止玩家将《魔兽世界》中的任何虚拟物品，包括带有级别的角色、虚拟货币、装备道具等换取为现实货币。

暴雪公司声明，游戏中所有内容均为暴雪公司的财产，他们会对所有违反注册游戏时“游戏同意条款”的玩家予以删除人物角色、停封帐号等严厉的处罚措施。我不知道这个声明在国内是否可以推行下去。

然而作为《魔兽世界》在中国未来的运营商，九城无疑在它身上下了很大的赌注。作为2004年最后一家向美国证券交易委员会(SEC)提交了上市申请的中国公司，它未来的沉浮都将与这款游戏结下不解之缘。

当然，这款游戏和EQ不一样，它除了会吸引那些失业在家尚且无所事事的年轻城市流民外，还会吸引那些对《魔兽争霸》顶礼膜拜的部分电子竞技玩家。

四

如果说《魔兽世界》的一纸声明，只是使暴雪和国内的网络游戏运营商在境界上高下立现，那么拿《半条命2》这样的游戏和中国的网络游戏相比较，则足以显现出国内游戏市场的那么一点不正常的地方。

奥美公司透露出消息，简体中文版《半条命2》已经进入压盘阶段；而根据笔者从中文泄露版中看到的情景来分析，汉化版的真实销量或许能超过5万套，这要归功于语音汉化的功劳。而实际上游戏语音的汉化，很早就有了，被誉为20世纪90年代末期最华丽的飞行模拟射击游戏《特警雄鹰》（G-Police），在片头动画里就能听到标准的新闻播音员的柔美配音。

从专业玩家的角度讲，笔者并不认为《半条命2》是一款可以打满分的主视角射击游戏。在一片好评如潮的声浪中，笔者看到它和1代所具有的相同缺点，那就是：一、主视角射击游戏的空间动作感不够；二、虎头蛇尾的节奏安排。至于它的第一个原因，我想是和它的场景与情节设计过于拟真有关。第二个原因，和制作者的野心有关。他们一向希望在游戏中塞进更多的东西和难题，而这反成了他们自己的羁绊，使游戏后半段的许多进程变得缺少意义。我认为“像电影”并不是一个好游戏的标志，就好像像电影的小说未必是好小说一样。

游戏职场人气职位TOPTEN

2004年12月15日～12月31日

排名	职位	职位数量（个）	薪资指数（元/月）
1	游戏管理员（GM）	489	2000左右
2	客服人员	417	2000左右
3	游戏美术设计师（2D/3D）	391	7000左右
4	J2ME游戏软件工程师	285	8000左右
5	游戏测试专员	244	5000左右
6	手机游戏开发工程师	226	8000左右
7	手机增值业务测试员	221	3000左右
8	3D游戏设计高级讲师	207	10 000左右
9	3D游戏美术设计师	162	6000左右
10	行业分析员	130	3000左右

感谢中华英才网：www.chinahr.com提供数据。



2005年最期待的20款欧美单机佳作

■策划 本刊编辑部
■执笔 品游轩 苹果熟了 风梦秋

2003年末，我们曾预计2004年将是单机游戏大萧条的一年。不幸的是，这个预言起码在某个领域内得到了印证，那就是：2004年我们没玩到几个中文的原创单机游戏，更别提有什么佳作了。而反观欧美市场，单机游戏却没有受到太大的冲击，《半条命2》、《毁灭战士Ⅲ》等超级大作屡屡让我们惊羡不已。接下来的这一年，这种局面将继续下去，短期内不会有大的改变。

欧美游戏在2005年将迎来技术和内涵深刻革命的一年。游戏是给人看的，还是给人玩的？这样的争论将愈演愈烈。去年以《孤岛惊魂》引发的硬件推动游戏发展风潮，今年会让你产生“不买新电脑就玩不了新游戏”的败家冲动。使用《虚幻Ⅲ》引擎的作品需要1GB的电脑内存，和笔者多年前的第一台电脑硬盘同等大小，而“内涵至上”派也会以《辐射Ⅲ》、《地牢围攻Ⅱ》等来打动你的心扉。游戏不仅依靠美轮美奂的外表功夫来打动玩家，而且阅历稍长的骨灰级玩家多半还只认这个死理儿。

羡慕别人，不如看看自己。中国玩家能够得到什么呢？可以肯定的是，各种国产网游、韩式“泡菜”轰轰烈烈的市场炒作，将从所有能够利用的渠道来轮番刺激我们的感官。“由来只有新人笑，有谁听到旧人哭”，你方唱罢我登场的国内游戏市场（其实不如改名叫网络游戏市场），也会迎来欧美网游巨作《魔兽世界》、《黑客帝国Online》和《中土在线》等大作的强烈冲击。热热闹闹是免不了的，只是多少有些单调。

帝国荣光 Imperial Glory

■类型：即时战略
■制作：Pyro Studios ■发行：Eidos Interactive
■预定发售日期：2005年3月3日 ■期待值：★★★★

IMPERIAL GLORY

《盟军敢死队》系列的设计者做出的即时战略游戏必然不会是平庸之作，去年的《罗马执政官》就强调了地形与阵形的作用。在这个新作中，策略性还将得到进一步加强。

（图1）游戏设定在拿破仑时代，我们可以选择普鲁士、大不列颠等国，以建立荣耀的帝国为目标。虽然从恺撒时代的弓箭换成了火枪，但阵形仍然起着重要作用。在图中这支多兵种混合编成的军团里，我们可以看到熟悉的方阵。

陆战方面，可能不会有特别重大的改进。但新时代的战争还是会有很大的差别，像火枪的广泛使用、火炮的巨大威力，这些都改变了战争的面貌。

（图2）海战的加入是一个亮点。海战时要考虑舰船的大小和速度；可以选择不同的炮弹，还可选择在适宜时机冲上对方甲板肉搏。

（图3）建立帝国并不仅仅依靠作战的本领。游戏借鉴了《国家的崛起》和今年热门的《罗马——全面战争》等，加入了以回合制进行的全局部署的部分。在这个部分我们面对欧洲和北非的地图，要处理贸易、资源采集、外交、军事和科技等各个方面的问题。

（图4）这是科技树。还有，可以在自己的领土上建造种类繁多的建筑，研究同样种类繁多的技术，移动代表军队的棋子。当两军相遇时，如果不选择自动战斗，才进入即时制的作战方略。



看看《罗马执政官》里面威武雄壮的队伍，这是Pyro在即时战略领域的第一次尝试。出手不凡的他们会把《帝国荣光》做成继《盟军敢死队》系列之后再创辉煌的作品吗？不要小看这些西班牙人的实力哦。



图1



图2



图3



图4

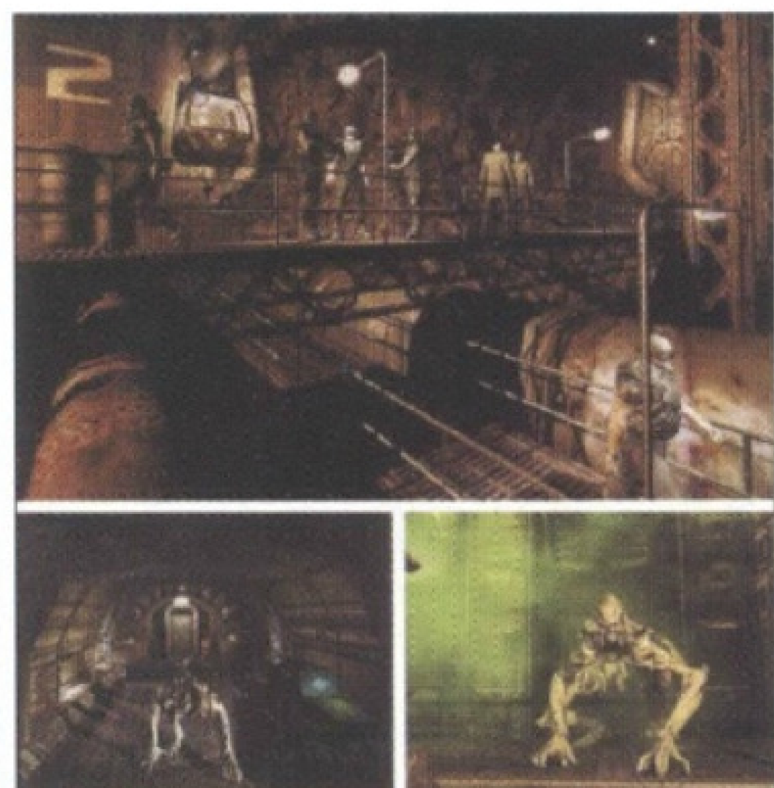
毁灭战士3——邪恶复苏 Doom3：Resurrection of Evil

■类型：第一人称射击
■制作：id Software/Nerve Software ■发行：Activision
■预定发售日期：2005年3月 ■期待值：★★★★

诸位可能还未能从2004年《毁灭战士3》那阴暗血腥的气氛中真正走出来，id Software和Activision最近发布消息，该游戏的资料片——《邪恶复苏》早已经开始制作了。

这次由id Software和Nerve Software（后者出名的作品是《重返德军总部》）联手打造的资料片中，武器方面，著名的双管霰弹枪将会重新出现；联网对战将支持最多8人同时游戏。资料片将设计新的区域、新的角色、新的武器以及新的地图，总之，该类型游戏几大要素都会有新东西呈现。该资料片的安装需要《毁灭战士3》原盘。





故弄玄虚的官方没有透露太多的游戏细节，本文截稿时在网络上还找不到任何新的游戏截图。但是我们了解到，故事将从上次火星事件2年之后开始，UAC基地发生了新的蹊跷事件，过去的阴影还远未散去……

猎杀潜航III Silent Hunter III

■类型：模拟
■制作：Ubisoft ■发行：Ubisoft
■预定发售日期：2005年2月22日 ■期待值：★★★☆

指挥U-Boat号，悄悄在幽暗的海面下移动：锁定牺牲品，用绚丽的爆炸令平静的海面沸腾起来——这就是《猎杀潜航III》，著名潜艇模拟游戏系列的新作。从目前的资料看，它是试图用模拟游戏少有的漂亮画面和易于上手的设计来吸引众多的普通玩家。

（图1）潜艇仿佛海面下的幽灵。
（图2）潜艇内部够复杂的，但通过名单你可以方便地查看船员们的状态，作出安排。
（图3）又一个牺牲品。
（图4）浮上来看看风景。
（图5）被发现了？索性用炮火教训它们吧。

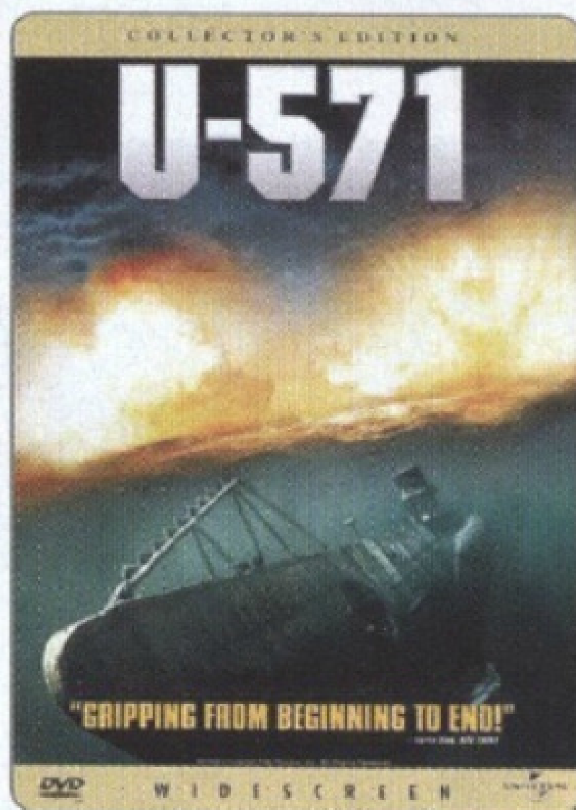

图1


图2


图3


图4


图5



《猎杀潜航》系列的许多灵感来自于电影。比如：1981年由沃尔夫刚·彼得森导演的德国片《Das Boot》（《从海底出击》）就是反映潜艇战的一部出色的影片；2000年又有了大家更熟悉的影片《U－571》，乔纳森·默斯托的作品令人印象深刻。

潜行者——切尔诺贝利的疑云 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

■类型：第一人称射击
■制作：GSC Game World ■发行：THQ
■预定发售日期：2005年5月 ■期待值：★★★★★



曾在本刊《2004年最值得期待的20款PC游戏》中出现过的S.T.A.L.K.E.R.，已经宣布跳票到2005年5月才能与玩家见面。游戏的引擎已经升级过，支持DirectX 9的新特性（紧随潮流）。游戏在其他方面也是精益求精，怪兽/NPC的AI系统非常复杂，也有真实的物理引擎，还会有真实的弹道计算，生动的日夜变化。有趣的是，设计者正在考虑，是要让日夜变化在一个较短的时间内循环，还是与联网用的服务器同步——也就是说，如果你在白天连到美国的服务器，就得在游戏中使用手电筒等照明装备。

（图1）废弃的城镇跟《半条命2》中的城市有几分相似。
（图2）怪物看起来并不吓人。


图1


图2



《猎食者：切尔诺贝利的阴影》中的城市与《半条命2》中的City17看起来有几分相似，难怪总有人把两者拿来比较。但玩家更关心的不应该是它的画面能否赶得上《半条命2》，而是它会不会像描述的那么有意思。

梦陨——最长的旅程
Dreamfall: The Longest Journey

■类型：冒险
■制作：Funcom ■发行：Funcom
■预定发售日期：2005年1月10日 ■期待值：★★★★☆

《最长的旅程》是备受赞誉的经典冒险游戏。在冒险游戏萧条的现在，它的续集自然是更加备受瞩目。

（图1）游戏中除了原有的未来高科技世界Stark和中世纪幻想世界Arcadia外，还有一个新世界——一直被冰雪覆盖的The Winter。



图1

（图2）梦陨中的3位主角：来自Stark的前大学生（刚退学）Zoe Castillo、来自Arcadia的爱财雇佣兵Kiam，还有心态发生变化的前任主角April Ryan。图中写着"三个世界、三个故事、三种命运"，勾勒出了本作的轮廓。

（图3）游戏使用德国人设计的"Shark 3D"引擎，不过"复杂的光和动态的影"在静态的截图中无法看出来。

就像《断剑——沉睡之龙》那样，游戏中的对话将会缩短，而增强动作的成分。不过不用担心，那不是在平台间跳来跳去到处找钥匙的那种动作；实际上游戏只需要用到鼠标，通过点击类似视野的"焦点区域"内的物体来交互。动作成分也表现为这样：设法让石头滚下去撞碎锁住的门，而不是找钥匙开门。

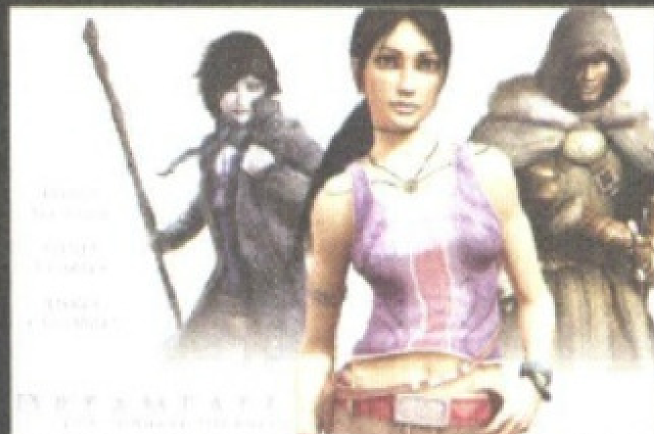


图2

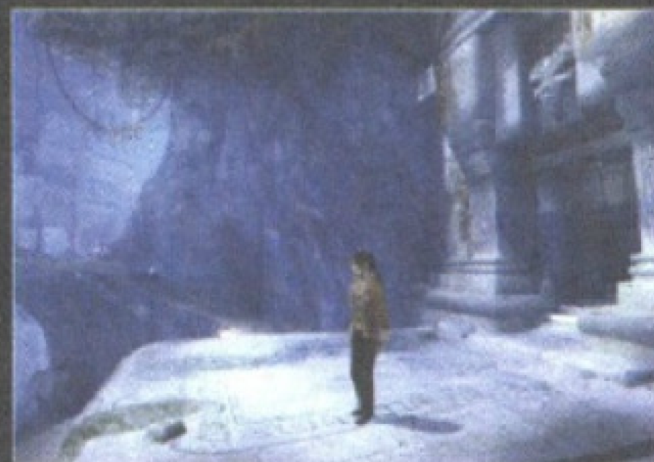


图3

突袭III——制胜武器
Sudden Strike III: Arms For Victory

■类型：即时战略
■制作：Fireglow Studio ■发行：未定
■预定发售日期：2005年 ■期待值：★★★☆



图1

国内很多媒体和网站一直把《闪电战》说成是"突袭III"，这是极其错误的，这是两个不同的游戏系列。Fireglow制作组正在开发的《突袭III》采用名为"Sudden Strike Next7"的新一代游戏引擎，足以展现辽阔的海陆空战场画面，地图画面可达到150平方公里以上。玩家不仅可以鸟瞰战场，还可以自由旋转视角，拉近画面近距离观察战场的方方面面。据称由于使用后的效果各方面都远胜过去的引擎，他们计划在以后的作品中继续使用这个新引擎。

游戏的故事背景依然是二战。按照场景来划分，本作将分为四大战役，其中两个在南太平洋海岛上，另外两个在欧洲。让玩家感到新鲜和有趣的当然是太平洋战场了，在这一部分里，游戏提供了前所未有的海陆空联合作战的模式。空军包括战略轰炸机、鱼雷轰炸机、战斗机以及运输机等；海军方面自然首推航空母舰，还有驱逐舰、护卫舰，更有让玩家着迷的潜艇；陆军则由地面部队、坦克编队等组成。游戏有着让你过瘾但稍觉繁杂的策略性，且复杂多变的3D战场地形增强了挑战性，改进的AI也一定会令玩家满意。游戏保留并改进了多人联机模式。还有一个新特点，游戏中引入了防御系统和后勤系统的设计，因此必须重视战前的备战工作。

（图1）港口是战争关键的所在，后勤供给必须通过这里输送到前线。

（图2）空军对港口的打击往往对于全局作战影响重大。

（图3）仅仅依靠空中打击是不够的，还得需要坦克群和地面部队的进攻。

（图4）野外的坦克战，这是该系列最擅长刻画的部分。

（图5）海战是这一代的重中之重。

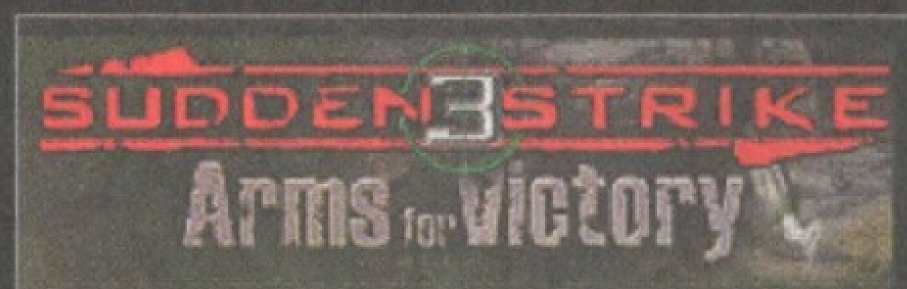




图2

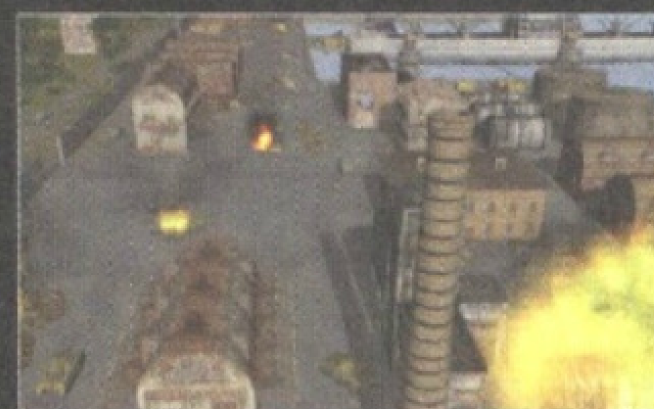


图3



图4



图5



地牢围攻II Dungeon Siege II

■类型：动作+角色扮演
■制作：Gas Powered Games ■发行：Microsoft
■预定发售日期：2005年第1季度 ■期待值：★★★★





《地牢围攻2》沿用其一代留有余地的引擎，但作了许多改进，包括重写了特效的部分、支持更大尺寸的材质等。虽不能说改进巨大，但至少看起来不会像一款两年前制作的游戏。

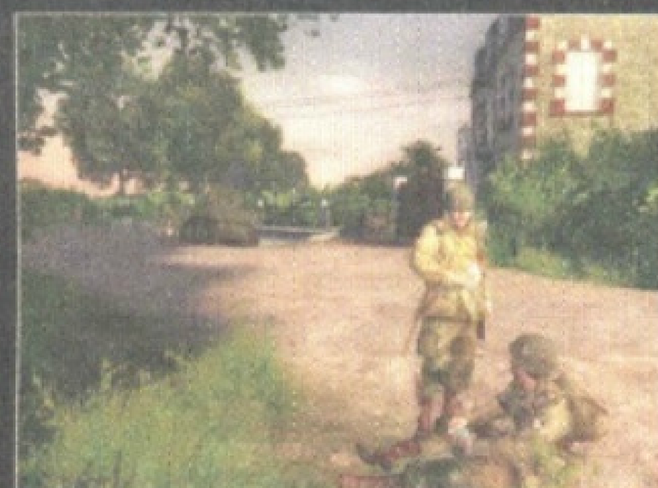
游戏改进的重点还是放在剧情和核心的战斗方面，对话有更多的选项，加入的队员会更具个性而且还会带来支线剧情。当然主要乐趣还是指挥一队人一路砍杀。续集会有大量的新装备、新的技能树等，英雄还有了强大但无法频繁使用的“绝招”。除了对话和砍杀，路途中也有一些简单的谜题，比如装备火把并在火堆处点燃，把挡路的建筑烧掉等。


骡子是洗劫地城迷宫的好帮手。

游戏中，玩家可以把没用的武器喂给宠物“吃”，它们的个头和能力都会成长。续集增加了自动比较装备优劣并把其结果标示出来的功能，这样你就可以在种类更加繁多的装备中，快速判断出哪些是对玩家有用的。

战火兄弟连 Brothers in Arms

■类型：第一人称射击
■制作：Gearbox Software ■发行：Ubisoft
■预定发售日期：2005年2月24日 ■期待值：★★★☆





一向都是帮别人移植游戏（包括《光晕》的PC版等）的Gearbox Software，准备推出他们的首款原创作品。玩家将扮演军士Matt Baker，带领一队伞兵踏上诺曼底的土地。

很明显他们想要打造游戏领域的《兄弟连》，基于真实的故事，而且每个士兵都有一个“演员”来扮演——他们的脸都是根据真人来设计。诺曼底的战役不仅是由许多令人热血沸腾的激战场面组成，更是由许多士兵之间的小故事串成的。

游戏方式有些类似《全方位战士》，作为队长，我们在战斗时还要指挥其他队员。他们分为两队，拥有重火力的一队负责压制敌人，另一队则趁机迂回到敌人的侧面。不用担心忙不过来，他们自己会找掩体，也会交替开火来保证能持续压制住敌人。为了掌握形势，我们可以暂停游戏，切换到一种俯视的观察模式。

《战火兄弟连》一开始的计划就不是一个游戏，也是一套“连续剧”：第一集还没有推出，第二集就已经在制作了。这多少也表明了设计者坚信该游戏一定会取得成功。

金刚 King Kong

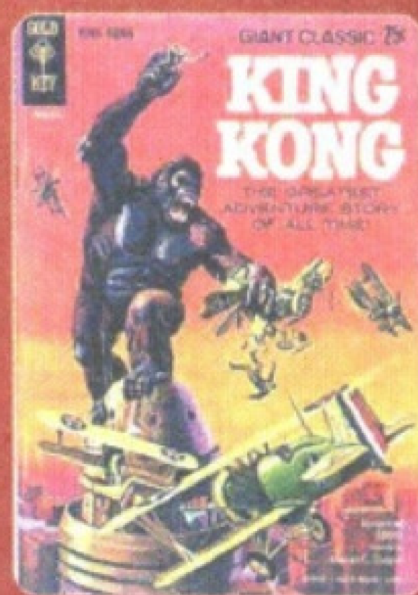
■类型：动作
■制作：Ubisoft ■发行：Ubisoft
■预定发售日期：2005年12月
■期待值：★★★


名导彼得·杰克逊和开发小组成员合影。

美国环球（Universal）电影公司2005年将推出大片《金刚》，虽说是翻拍老片，但投资方重金邀请了著名导演彼得·杰克逊，让这部电影颇为值得期待。届时，Ubisoft公司也将推出同名游戏来攻打市场。

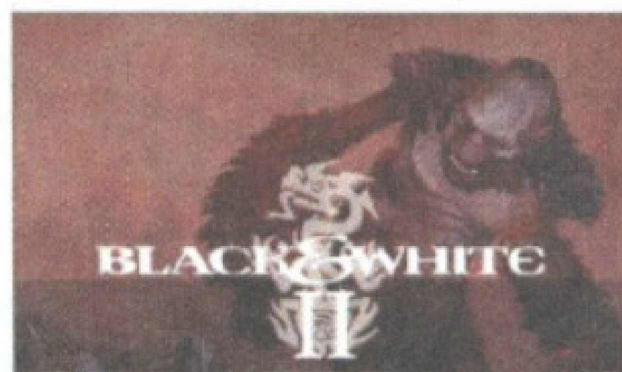
电影《金刚》的故事描述一个电影摄制组在孤岛上发现了“金刚”——像楼房一样高大的猩猩，并把它带回文明世界展出。不幸的是“金刚”爱上了女演员安·达罗，劫持她爬上了帝国大厦，最后被一架飞机撞死。

Ubisoft以前一直不肯承认有这么一项开发计划，但最近还是认帐了。游戏将于2005年圣诞节左右上市，并且对应包括PC在内的全机种发行。该公司发言人指出：“我们目前正在与彼得·杰克逊和电影公司非常紧密地合作，由位于法国南部的蒙彼利埃制作室开发这款游戏，它将会反映杰克逊电影巨作的视觉互动、人物活力以及生动的剧情。”而奥斯卡金奖导演杰克逊也表示对于开发游戏兴趣浓厚，“我非常愿意享受与这些艺术家们的合作过程，我们发现了很多充满创意的可能性。我是从《金刚》的故事开始了对于电影事业一生的热爱，通过与开发队伍的紧密合作，Ubisoft让我打造出这样一款以游戏表示的全新版本的《金刚》，我对此非常自豪。”



黑与白 II Black & White II

■类型：策略
■制作：Lionhead Studios ■发行：Electronic Arts
■预定发售日期：2005年2月15日 ■期待值：★★★★



官方网站首页醒目地写着这样一句话："战争始于天地之碰撞（War happens when heaven and earth collide）"。《黑与白 II》是Lionhead工作室将创意发挥到极致的大作，不夸张地说，他们的工作很像是在编撰一部新的"希腊神话"。

在《黑与白 II》中，玩家扮演先知的角色体会君临天下的感觉。没有别的游戏让大家感觉这么爽了，因为在这里，玩家就是上帝！你可以发展科技、建造设施、学习魔法、驯养怪兽、攻城拔寨、扩展疆土，爱干什么就干什么，这是自由度最高的策略游戏。唯一需要抉择的是，你得考虑自己是邪恶一族，还是代表正义。

游戏除了单机部分让人跃跃欲试外，还有未经证实的消息说，多人网络对战部分也将在游戏中出现，这可能是最具吸引力的设计了。

（图1）这家伙注视着手上的小东西，是她的幼子，还是擒获的猎物？

（图2）《黑与白 II》中的攻城细节：高大怪物在用巨拳砸开城墙的同时，小兵们已经在城墙根掏出一大洞杀了进去。

（图3）图中展示出一个营地的全貌，需要打造各种功能的建筑物是本作的新亮点。游戏将带有明显的《文明》类特征。



（左图）俺是一匹来自北方的狼……

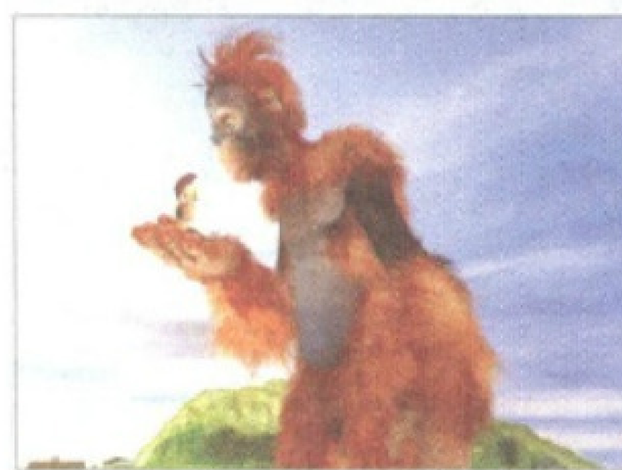


图1



图2



图3

战栗 Cold Fear

■类型：动作冒险
■制作：Darkworks ■发行：Ubisoft
■预定发售日期：2005年3月 ■期待值：★★★☆



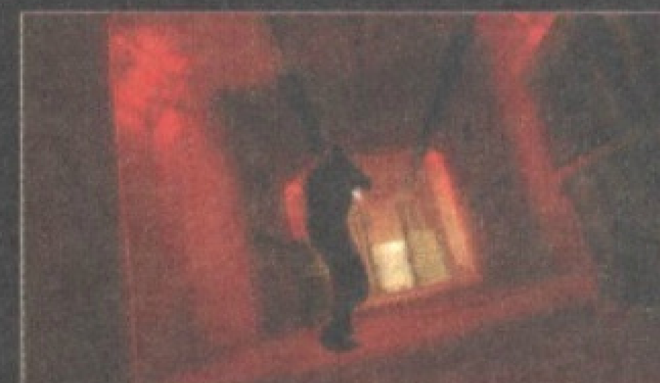
育碧在2004年10月宣布了这款恐怖游戏即将与玩家见面的消息。自2001年的《鬼屋魔影——新的噩梦》后，Darkworks就消失在了黑暗中，这是他们4年来推出的第一款作品。

游戏中我们将扮演美国海岸警卫队指挥官Tom Hansen，登上一艘处于暴风雪中看起来已经被废弃的俄罗斯捕鲸船，之后还会到达一处神秘的海上钻油平台。在这艘于狂暴的风浪中颠簸的船上战斗，是游戏的一个特色，借此可以让游戏的物理引擎好好表现一下。玩家在船上将和聪明的人类对手展开激烈的战斗，也要对付恐怖的异形怪物。

另外不要忘了，《鬼屋魔影》可是恐怖游戏的代名词之一，那么由Darkworks制作出的《战栗》将给我们带来什么样的恐惧呢？在船上和钻油平台上有什么神秘的东西能和白令海的寒风一样让Tom——也就是我们——"战栗"呢？游戏刚刚宣布，资料还很少，我们没办法告诉你更多情况。但是，虽然他们说要在3月份推出，可根据经验，基本上一款好游戏都会跳那么一两次票的，所以在游戏推出前，我们应该还有机会给你带来更详细的报道。











地球帝国Ⅱ Empire Earth Ⅱ

■类型：即时战略
■制作：Mad Doc Software ■发行：VU Games
■预定发售日期：2005年第1季度
■期待值：★★★★



游戏的"画中画"功能，让你不用把视角移来移去就能掌握其他地方的形势。



《文明》如同粗壮的主干，许多枝叶由此延伸出去，其中一枝便是2001年的《地球帝国》。在2004年E3前夕，VU Games宣布将在2005年推出其续集。据说续集一反常规，一点也没有利用前作现成的资源，而是一切从零开始。不管怎样，罗列出的改进项目之多已足以证明他们强烈的进取心。

游戏中可以从14个文明中选择一个，它们都有一些独有的兵种、独特的建筑和技术。游戏的时间跨度比前作还要大，从石器时代一直发展到23世纪。

领土在游戏中占有重要作用。地图被分为许多块领土，可以通过建造城市控制领地，得到其上面的资源。另外，领土的多少也影响人口的上限。一些很有用的建筑是每块领土上只能建一个的，多控制领土自然就有更多优势。领土还有一个从古至今都很现实的作用：可以用领土跟其他国家换取和平或其他利益；也可以开放领土上资源的开采权，索取回报或者收税。

设计者提供了村民管理的界面，通过它可以很方便地查看和调配散在各处的村民。另外还有一个战争计划界面，可以在地图上画出路线，预先制定好各部队的任务，然后再统一行动。

多人游戏方面其功能非常强大，如果需要可以在游戏前调节采集资源速度、某部队行进速度等各种各样的选项。在多人游戏时，游戏会随时作出统计；在军事、经济等方面独占鳌头的玩家，会暂时得到王冠，获得相应的特殊奖励。但如果别人奋力赶超了，王冠就会易主。多人游戏还有两种有趣的模式。一个是"快速战斗"模式，可以设定好年代，已经拥有的建筑、资源等，开始游戏后就能迅速开战，而不用每次都要经历初期建设的阶段。还有一种模式是"最后幸存者"模式。在这种模式下即使为了对付强敌与别人结成盟友，也还得勾心斗角，因为即使消灭了敌人最后大家也得分个胜负。游戏也允许像现实中那样对盟友有所保留，平时你可以只允许盟友的村民进入自己的国土，或者干脆关闭国界；你也可以只选择让盟友共享部分的视野。当然，对方也可以如法炮制。你还可以对其他国家提出一个谈判或开战的时限来作为要挟，看来外交方面的花样还真不少呢。

盟军敢死队——突击小队 Commandos Strike Force

■类型：第一人称射击
■制作：Pyro Studios ■发行：Eidos Interactive
■预定发售日期：2005年第2季度
■期待值：★★★★☆





这两年Eidos拥有的几大系列新作都令玩家感到不太满意，《盟军敢死队3》也不例外。2005年对于Eidos非常关键，它迫切需要这几个系列的续作组成的"突击小队"来打开局面，扭转颓势。2004年10月，Eidos宣布了《盟军敢死队》系列的新作即将开发完成的消息。

《盟军敢死队》的模式到2代已经发展得很完善了，要想取得突破自然不太容易。这次Pyro Studios选择了一个有些意外的方向：这款新作是一个FPS游戏，就是说，它是"盟军敢死队FPS版"。我们要控制贝雷帽、狙击手和间谍3位敢死队员组成的突击小队，再次深入敌后。我们可以切换分别控制他们3个人，仍然需要利用他们各自的特长，相互配合来完成任务。

还是熟悉的战场，图像看起来也很不错。这次的单人游戏中，我们需要在法国、苏联和挪威等地执行一系列任务。炸船、伏击、解救被俘的法国抵抗组织成员、绑架德国将军……敢死队员们干这些可是很有经验了。

现在还不清楚游戏的更多细节，这到底是一个披着《盟军敢死队》名头的普通FPS呢，还是能成功地把《盟军敢死队》的玩法与FPS模式融合，实现一种奇妙的乐趣呢？第一人称模式下不便掌握周围形势，如果要注重隐秘行动，地图的作用就很关键，但游戏中的"雷达"显得有些简单。游戏还有"多种新颖的联网模式"，想象一下，如果一人扮演狙击手占据高地，观察形势，指引扮演贝雷帽的朋友前进；一旦碰到紧急情况，还可以快而准地用狙击枪清除威胁，那会是多么有趣。请跟我们一起继续关注，等待这个问题的答案。

细胞分裂——混沌法则
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

■类型：动作
■制作：Ubisoft ■发行：Ubisoft
■预定发售日期：2005年3月
■期待值：★★★★☆



《细胞分裂》系列的第三“弹”还在开发中，就为Ubisoft带来了不少殊荣。比如：Gamespot's E3 2004最佳PC游戏奖，IGN's E3 2004最佳PC游戏画面奖等。可见，游戏将继承以前的荣耀，并将之发扬光大。

本作将故事时间设定在2008年，全球的恐怖分子使用新的信息技术导致世界各大城市大范围的停电，这种情况严重损害了全球局势的稳定。王牌特工山姆·费希尔打入敌人内部，用最先进的间谍武器，加上自身灵活矫健的身手，来化解这场危机。汤姆·克兰西亲自编撰的故事剧本是一大卖点，新的超近距离杀敌手段和合作潜入手段代表着游戏的变革。游戏中真实的未来武器和丰富的隐藏要素，将给玩家带来前所未有的挑战。

《细胞分裂——混沌法则》在2004年E3展出时大出风头，许多独创的团队游戏模式让人大开眼界。Ubisoft把联机模式部分外包给了合作厂商Quazal，游戏将采用Quazal制作的中介软件达到多人联机的目的。

（图1）官方网站首页上除了费希尔的写真之外，还忘不了炫耀自己在E3上夺得的奖项。

（图2）对于敌人而言，厄运往往发生在雨夜。

（图3）费希尔已经悄悄摸到了敌人的身后。

（图4）最新加入的间谍战术动作很厉害，这是特工拧断敌人脖子的画面。





图1

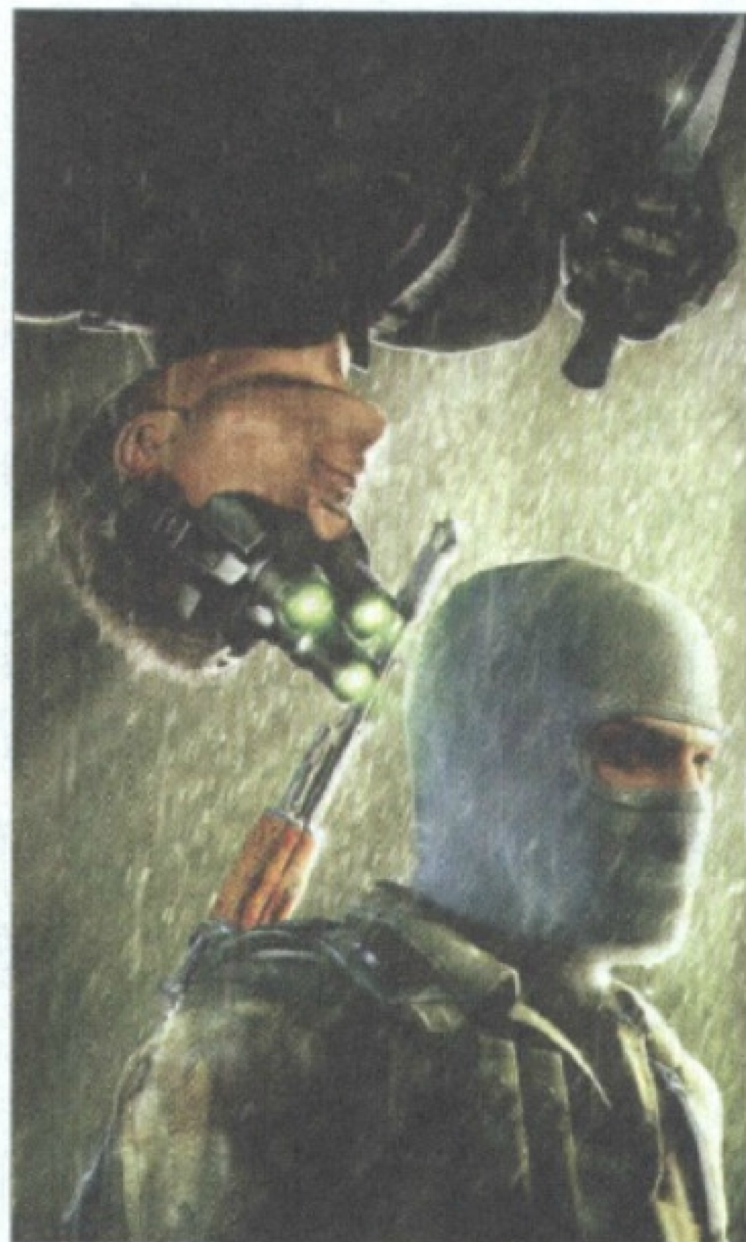


图2



图3

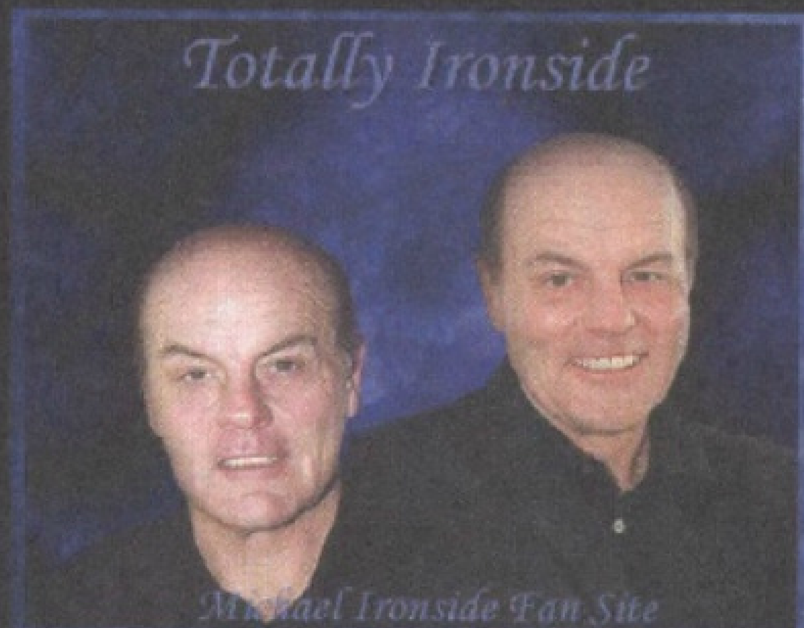


图4

Tom Clancy's SPLINTER CELL CHAOS THEORY

《细胞分裂》电影版提上日程

派拉蒙公司近日宣布已经取得汤姆·克兰西的游戏《细胞分裂》的电影版权。导演为彼德·伯格（Peter Berg），这位老兄的作品中国影迷知之甚少，他去年在汤姆·克鲁斯主演的电影《借刀杀人》中还扮演了一个小配角。游戏剧本作者J.T.Petty和John J. McLaughlin将共同创作电影剧本。有消息说引人注目的主角也初步确定了人选，一直为游戏《细胞分裂》中的萨姆·费希尔配音的好莱坞影星迈克尔·艾恩塞德（Michael Ironside）获得了这个出名的好机会，只是这个秃顶的老头跟游戏中的英雄形象相差太远了，晕！但愿这是谣言。



战地2 Battlefield 2

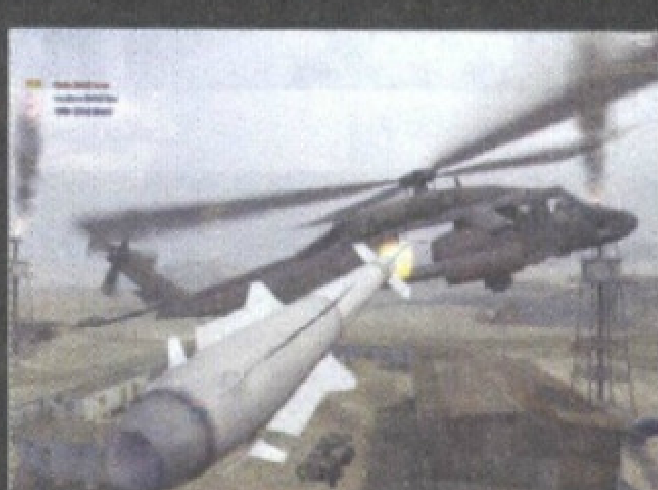
■类型：第一人称射击
■制作：Digital Illusions ■发行：美国艺电
■预定发售日期：2005年2月 ■期待值：★★★★











自《战地1942》和《战地——越南战争》之后，EA即将推出第3部“战地”系列游戏《战地2》。游戏中设定有东北亚、美国和中东地区三大军事力量，描述他们互相之间的军事冲突。

由于背景关系，本作设计了较多的沙漠作战和城市巷战场景；采用了全新图像引擎，在继承了该系列持久魅力的基础上，实现了较大的画面效果提升。《战地2》中将出现大量的现代化武器，玩家还能见到诸如精确制导反坦克导弹、激光制导炸弹和联合攻击机等武器及交通工具。但游戏仍旧很注重操控技能，如果你以为只要获取大杀伤力武器就能轻易击败敌人，那么肯定会失望。

开发公司依然将《战地2》定位为大型的多人对战游戏，加强了联网的一些辅助功能设计。如：游戏内建的IP实时语音通讯系统，可使相互之间的合作更有成效，并内建了玩家状态记录及排名系统。最吸引人的是其附带的录像系统，它可以让你多视角保存对战视频，具备多种回放功能，而且录像系统文件比传统的AVI文件要小得多。

均衡性是设计师们最看重的部分，他们在网站上说：“我们从前作得到的经验就是注重游戏的均衡性。比如，武器、交通工具、战力、地图等诸多方面。如果玩家感受不到均衡性，那么在前作中所形成的游戏经验就会被打乱。”而反观设计者对于地图的看法，则是另外一种思路。“我们对地图做了一番深入的研究，包括地图的大小、交通工具的比率等等。结果证明只要注重了游戏的平衡性，地图的大小其实无所谓。”显然，他们不会一味地追求大地图。

图片：游戏的空战实景，展现出一架苏-27战斗机向黑鹰直升机发射了一枚导弹。直升机驾驶员沉着应战，竟然奇迹般地让导弹穿越直升机机身而过，真让观者为之捏一把冷汗。直升飞机的操控性在本作中得到了调整，注意，不一定就是加强！

电影 The Movies

■类型：模拟经营
■制作：Lionhead Studios ■发行：Activision
■预定发售日期：2005年3月15日
■期待值：★★★★☆

经营一间好莱坞的电影工厂，指导影片的拍摄——疯狂的创意总是诞生于牛蛙及其后继者狮头工作室。你也许跟我一样觉得《黑与白》实在无聊，但不可否认，他们的游戏在技术和理念上总是富含新意。在这个游戏中，我们可以只管经营，雇用大牌导演和演员，在厂区内建造培训中心等各种建筑，提高工作人员的水平，控制每部电影的投资；等电影上映后阅读报纸的评论，也可以亲自过问电影拍摄的每一个环节：布景、服装、剧本……

看到这里，你会不会觉得，这游戏也就是题材特别一些，跟其他经营类游戏并没有多大差别呀。我原先也是这么想，直到我看过一段演示后。那是狮头的老大Peter Molyneux“导演”的一部“电影”（截选）：

这段电影给人的感觉简直就是《模拟人生》。3D人物的表现总是比较呆板的，这样的发展也显得比较机械。不过是不是事情的结局却不像你想象的那样呢？

本作最有意思的地方就在于你可以自己来拍摄各种各样的影片。你可以选择演员，搭建适当的布景，给演员选择合适的衣服，安排剧本。拍完后再进行后期制作，加上配乐、音效和对白等，就可以制作出像上面那样的短片，然后转成流行的DivX格式，发给网友欣赏。

游戏制作人James Steer在接受采访时表示：希望能与一些真正的演员或是导演进行合作，不过这个部分目前还在规划之中。同时他还表示：对于目前在电影相关科系就读的学生而言，这几乎可以说是一部完美的教材。他是否有些乐观过头了？

小姐，这是那边那位先生帮你点的。

坐在一起好好聊聊吧。

先看看电视。

啊？男主角竟然变身成了怪兽。

去死吧！丑八怪。

原来只是一场梦啊。

虚幻III Unreal III

■类型：第一人称射击
■制作：Unreal　■发行：Unreal
■预定发售日期：2005年6月
■期待值：★★★★★


用"纤毫毕现"来形容这个魔鬼不过分吧。

在过去的一年内，我们经历了技术给游戏画面带来重大飞跃的激情岁月。现在，你可能还在为《毁灭战士3》中吓人的魔鬼感到心有余悸，为《孤岛惊魂》中秀丽的海岛风光惊叹不已。可是，今年夏季的《虚幻III》肯定将使你忘记从前的游戏，因为它将更为出色。

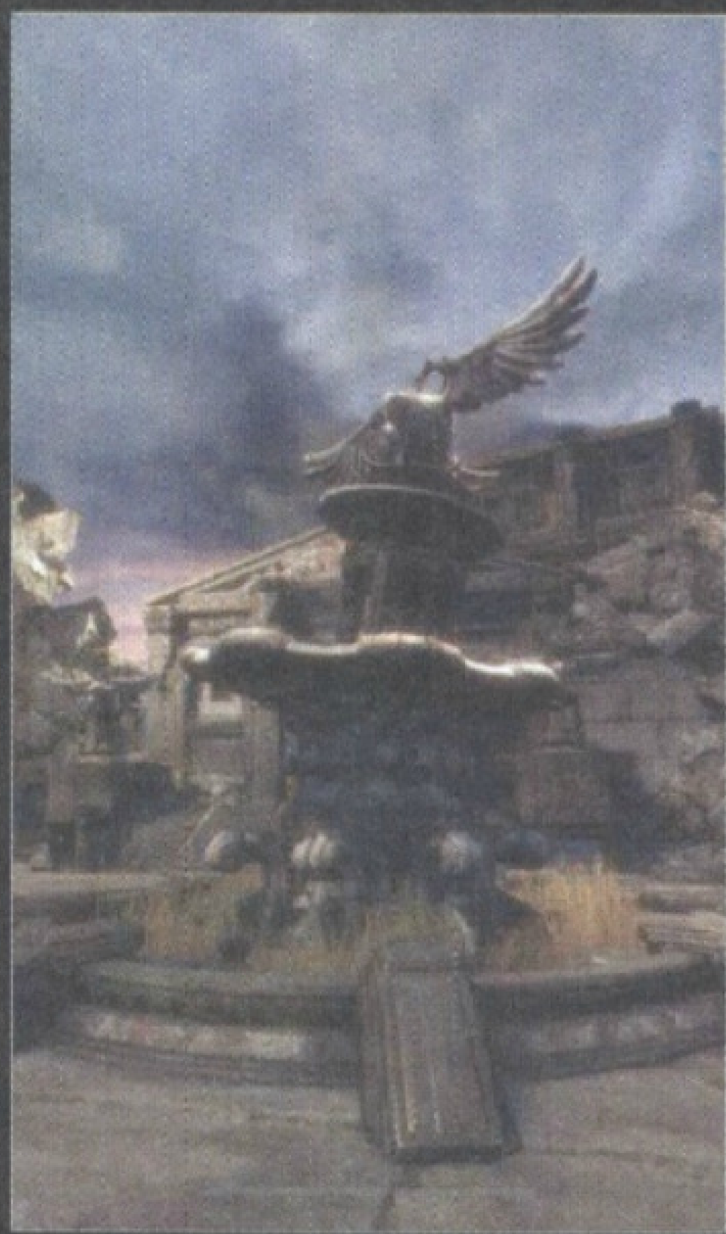
在我们知道这款游戏之前，首先是被其强大的引擎所震惊。当第一张《虚幻III》引擎的技术截图被公布时，所有人都目瞪口呆。第3代Unreal Engine在建模时会生成2个版本，其中一个是由200万到600万个多边形建立源模型，另一个则是实际游





戏中的模式，需要1万个多边形，这样就尽量减轻了系统负担。这样强大的引擎做出来的画面将显示出无比精细的角色细节。

我们现在还无从知晓游戏的故事和角色，但是它肯定是今年最让人期待的游戏之一了，它可能代表着游戏技术的又一个高峰。对于广大玩家而言，最苦恼的莫过于需要什么档次的机器才能跑得动游戏了。官方对此的解释是，Unreal Engine3主要面向2006年的主流系统配置，需要支持DirectX 9的显卡，而256MB显存仅仅是最低要求，要想完全打开游戏的各种细节特效，推荐1GB以上的显存……既然……那么……我们不如弃权吧……



星球大战之旧共和国武士 II 西斯君主
Star Wars Knights of the Old Republic II：The Sith Lords

■类型：角色扮演 ■制作：Lucas Arts ■发行：Lucas Arts
■预定发售日期：2005年2月 ■期待值：★★★★☆





图1



图2

前作的巨大成就已经不需要作陈述了，“地球人都知道”！游戏的制作者——由原Blackisle部分员工组成的Obsidian公司尽管仅成立1年，但不要对其游戏制作水平产生怀疑。最近他们又做了一件惊天动地的大事，那就是接手开发《无冬之夜 II》这款巨作，他们目前在RPG领域已经声名鹊起。

游戏的官方网站设计得很有意思，你可以选择“光明风格的官方主页”或者“黑暗风格的官方主页”进入访问，这也代表着游戏中两大势力——正义的“杰迪武士”与邪恶的“西斯君主”。

KOTOR II 的游戏舞台比前作要广阔，共有7个广大的区域等待玩家去冒险，而且设计的任务剧情也比一代庞大数倍。多线发展的剧情将创造游戏更高的自由度，而且剧情的演变将有多种可能。譬如：某些剧情触发的先决条件是某些NPC必须在你的冒险队伍中，游戏中总计有约10位同伴可能加入队伍。另外本作沿用了一代的战斗系统，玩家可以使用30多种武器，在武器系统进化、技能等级提升方面有一定进步。

最近得到澄清的一点是，本作仅是一个单机游戏，开发者认为，加入多人模式的设计尚不成熟。现在，KOTOR II 已经成为XBOX玩家和PC玩家心目中最期待的游戏，可我们还是无法肯定它在2005年年初是否会如期而至。对于这些大作，跳票已经是一种习惯！

（图1）本作中，水晶不再是光剑长级的唯一方式了，可以通过6种办法提升光剑威力。

（图2）鹞子翻身式的战斗技巧。作为RPG，动作尽管不是重点，但是依然有值得称道的出色设计。



图3

（图3）敌我双方势均力敌的格斗场面。和前作比较而言，画面没有太多进步。



恐惧 F.E.A.R.

F.E.A.R.
FIRST ENCOUNTER ASSAULT AND RECON

■类型：第一人称射击
■制作：Monolith Productions
■发行：VU Games
■预定发售日期：2005年
■期待值：★★★★

《无人永生》系列的设计者，带来这个同样特别的FPS。说到FPS，你可能会想：那还能有啥特别的呀！但Monolith的这个游戏，的确有一些与众不同的设计。



图1



图2

（图1）这个新作采用了一个全新的引擎，图像效果不错，而且你可以看到，游戏的枪战场面特别火爆：火花四射，浓厚的烟雾弥漫而且迟迟不会散开；许多物体破碎、翻倒，玻璃碎裂溅开，墙上地上也都留下了弹痕。手榴弹炸开时，周围还会出现一个球体，那里的图像会扭曲，然后扩散开；震荡影响到周围的环境，玻璃破碎，挂在墙上的画会掉下来。

游戏中除了射击外还可以施展一些拳脚功夫，比如跳过去把敌人踢飞再顺势补上一枪。不过在第一人称方式下这么做实在是不太方便——根本看不清楚，恐怕只是一个噱头罢了。但除去这个，它也不仅仅是一个场面火爆的FPS游戏。它还企图营造一种恐怖的氛围，比如大楼里的灯突然一闪一闪地，然后会灭掉，这时突然有奇怪的声音响起……

（图2、3）这栋大楼里有很多诡异的东西。图中一种像忍者一样的怪物正在蚕食尸体。它的移动极其灵活、迅速，隐形后你只会看到那里的图像有些扭曲；它会随时窜到你的身后，见形势不妙时还会揭开天花板钻进通风管道逃走。

（图4、5）一个小女孩缓缓走来，连根手指头都没有动，一个队员的手臂就飞了出去，另外一个倒在地上血如泉涌；剩下一个受伤的队员挣扎着爬开，扭头望去，小女孩已经不见了。她在哪里？在天花板上，缓缓地走着。

这样的设计很有意思吧，但遗憾的是从演示动画看来，游戏有着跟许多欧美游戏一样的问题——对镜头的运用不够讲究，也没有很好利用音乐音效来衬托，恐怖的气氛就大打折扣，逼真的鲜血飞溅的场面看起来更多的是血腥。当然，到底能做得怎样我们还要"等着瞧"；可以肯定的就是，它绝不会像许多除了射击还是射击的FPS游戏那样单调。



图3



图4



图5

永远的毁灭公爵 Duke Nukem Forever

■类型：第一人称射击
■制作：3D Realms
■发行：Gathering of Developers
■预定发售日期：2005年11月
■期待值：……



《毁灭公爵》是最经典的第一人称射击游戏之一，但是其续作《永远的毁灭公爵》自传出开发消息以来已经7年有余，玩家依旧没有看见游戏有上市的可能。2004年的E3大展一度传出消息说游戏将在展会上露一小脸，但是事实证明那只是谣传。最近我们仅看到3D Realms的George Broussard在某国外游戏网站上表示，游戏仍在持续开发中，还未到可以进一步谈论细节的阶段。天哪！这可能是史上最难产的游戏了。

游戏的开发意向始于遥远的1997年，首先应用到游戏中去的是Quake2引擎，后来却换用了Unreal。官方的保密措施做得极其出色，现在我们能够看到的一些图片还是2001年E3展会时的陈旧货色，他们把一切都掩盖得严严实实的，生怕游戏曝光。故事背景是地球防卫军受到了一群外星异型的攻击，对方为首的是Proton博士，而异型的入侵将受到毁灭公爵的坚决还击。主角将可能使用到13或14种武器，不过千万别指望武器设计上有太多的新意。还有一点也得到了官方证实：网络对战部分将是游戏的重点，设计者将糅合Quake和Unreal等游戏的优点，让战斗更加刺激和具有挑战性。



图1



图2

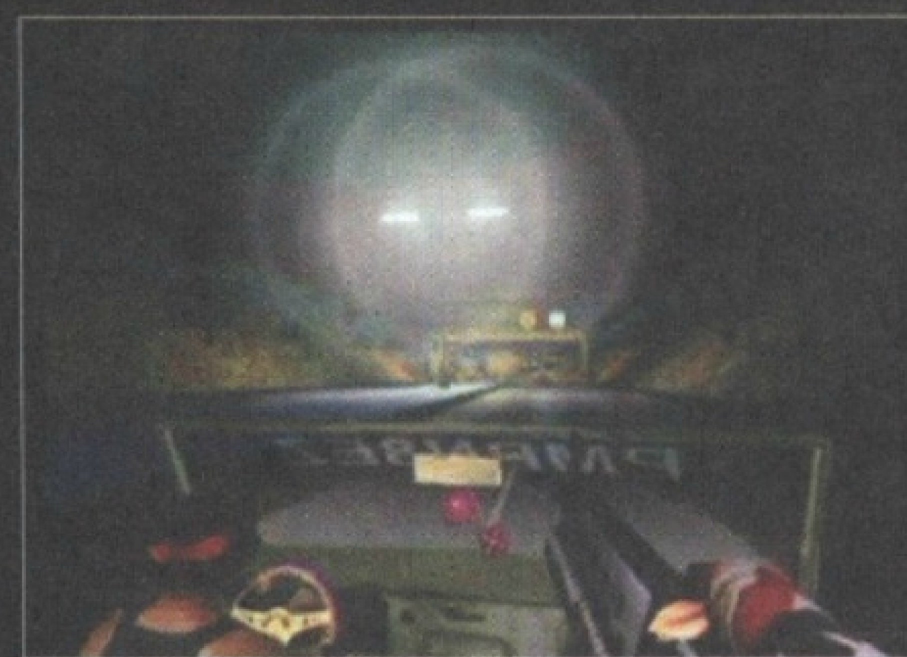


图3

游戏是否会采用当前流行的DVD载体，官方未置可否，目前仅仅计划在PC上推出。曾经有消息说将在XBOX上同步推出，尽管技术上没有任何难度，但开发公司表示：移植到家用机上仍旧在考虑中，一切都没有定案。

（图1）这是官方透漏的游戏中毁灭公爵的敌人之一，显然是借用了电影《终结者》中机器人的形象。

（图2）毁灭公爵这次要驾驶飞机冒险了，空中是否还会遇到敌人尚未知晓。

（图3）公路大冒险。驾驶吉普车的是毁灭公爵的朋友吧，主角自己则端着冲锋枪对付沿途的敌人。

本月仅有几款值得可圈可点作品：《魔戒——中土大战》（The Lord of the Rings：The Battle for Middle-Earth）、《遗忘国度——恶魔原石》（Forgotten Realms：Demon Stone）和《科林麦克雷拉力赛2005》（Colin McRae Rally 2005）。“魔戒”不用多说，这个名字早已声名远播；“遗忘国度”则是以《龙与地下城》为背景的动作格斗游戏；“科林麦克雷”就属于核心玩家的最爱了，虽然游戏属于精品，但就赛车游戏来说，玩的人就远没有“极品”系列多了。说到这里，突然想起编辑部曾经有人玩过一个类似F1方程式的赛车游戏，并以撞掉NPC车手的轮子为乐——游戏是大家的，乐趣是自己的。

■晶合实验室 fly

诺兰危机
Armies of Exigo



类型：即时战略
制作：Black Hole Games
发行：EA Games
上市日期：2004年12月8日
推荐度：80

在这个游戏中能找到很多“魔兽”的影子，看来人类天生就和半兽人是冤家，无论电影还是游戏，他们总要为争夺世界打个几百年。由于没有多玩，不知其中有没有英雄。画面很精致；寻路系统稍有些问题，笔者的小兵经常钻进树林就被卡住出不来了。游戏多了一种奇怪的资源——蓝水晶，估计魔法师们才会用到这个玩意，除此以外看起来游戏就没什么新意可言了。笔者总是怀念很早在某个很有名的即时战略游戏中用潜艇轰炮舰，可惜，如今却再也玩不到这样的海战场面了。

索尼克英雄
Sonic Heroes



类型：动作冒险
制作：Sonic Team
发行：Sega
上市日期：2004年12月8日
推荐度：80

2003年的某个时候曾玩过这款游戏的上一代，感觉很不爽；加之硬件跟不上，刷新率过低，玩得头晕恶心，最郁闷的就是游戏机式的操作方法。这一代来看，可以同时在3个人——Sonic、Tails、Knuckles中进行切换，即小组战。游戏中要多利用小组内每个成员独特的能力进行闯关，不过笔者还是玩得头晕。因为这“刺猬”跑得实在太快，眼花缭乱间操作就更显捉襟见肘。唉，小脑不发达，没办法。

哨兵——时间的后代
Sentinel：Descendants in Time

类型：解谜冒险
制作：Detalion
发行：The Adventure Company
上市日期：2004年12月15日
推荐度：80



很不错的解谜游戏。画面很有震撼力，谜题设计得也很好，游戏地图庞大且复杂，不过据说流程稍短。虽然增强了非线性游戏的方式，但对游戏的耐玩度能有多大提高还很值得怀疑。

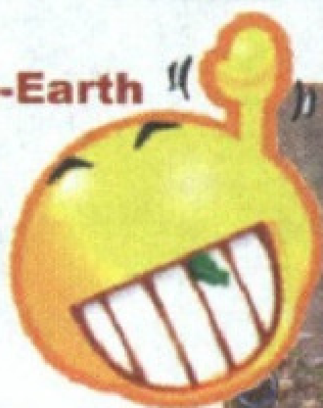
二战风云——钢铁之爪II
World War II：Panzer Claws II

类型：即时战略
制作：Reality Pump
发行：Koch Media
上市日期：2004年12月10日
推荐度：70



有些呆板，不太好玩；画面还算细致，但小地图实在让人倒胃口。

魔戒——中土大战
The Lord of the Rings：The Battle for Middle-Earth



类型：即时战略
制作：EA LA
发行：EA Games
上市日期：2004年12月10日
推荐度：95



一开始以为是个和《国王归来》一样的动作格斗游戏，后来才知道是个和《护戒战争》差不多的即时战略。怎么说这也是一款大作，但不知怎的，它给我带来的感觉却远没有那么兴奋，几乎完全提不起兴致来。只是看到某些用6800玩这个游戏的人那一脸激动的表情，就知道本作又是一个硬件杀手。即时战略对战才有乐趣，没几个人的机器跑得动就失去了群众基础，打完一遍剧情估计也就没有再玩的念头了。不过要命的是剧情谁都知道，只有选索伦那边打下中土世界来满足一下自己的阴暗心理了。

超世纪战警
The Chronicles of Riddick：Escape From Butcher Bay
类型：第一人称射击
制作：Starbreeze
发行：VU Games
上市日期：2004年12月11日
推荐度：85

游戏似乎在学Doom3，特别强调光影，画面风格偏阴暗，属于"吃"机器的游戏。Doom3是同怪物作战，而本作是在越狱，自然就不能随意轰杀，需要潜行和隐秘行动。玩此类游戏需要耐心和细心，既要谨慎又要大胆。游戏很诡异地加入了武器DNA判定系统，一把枪只有一个人能用，这就意味着你不能随便捡起枪就用；更多的时候是要靠拳头来说话，反正笔者是没挨到拿枪就死得没信心了。英文强者不妨练练听力，游戏中的很多对白还是很有意思的，只是粗话也不少，不要学坏哦。



未来战略家——起义
Future Tactics：The Uprising
类型：角色扮演
制作：JoWood Productions
发行：JoWood Productions
上市日期：2004年12月17日
推荐度：85



这个游戏的推荐度完全是根据笔者的个人好恶来定的。应该说这是一个小品级游戏，采用动画渲染方式，但游戏方式非常棒，采用回合制的自由式战棋方式，即每个角色有一定的活动范围。在这个范围内可以随意行走，既可隐藏，也可开枪；敌人AI也有点意思，他们会先向你开一枪，然后再躲到石头后边。开枪方式亦颇有特点，3次半自动瞄准，既有一定的偶然性也有一定的必然性。游戏方式和《百战天虫》差不多，但攻击方式又有些玄妙。休闲佳作！

遗忘国度——恶魔原石
Forgotten Realms：Demon Stone





类型：动作格斗
制作：Stormfront Studios
发行：Atari
上市日期：2004年12月18日
推荐度：95

"吃"机器的强者！虽然感觉画面比《半条命2》差很多——无论是整体渲染还是个体细节，但这个游戏更体现在狂"吃"资源上。不知道是优化没做好还是采用了什么新技术，如果显卡不够"劲"的话就先不要考虑了。一上来交待剧情的场面，主角在林海雪原中飞奔，再加上一条红龙从空中飞过，感觉就卡得不行。游戏的光影效果很出色，色调风格偏暗，不过开场的整体效果还算显得很有气势。但话说回来，奇幻或魔幻的游戏或电影，只要一出现龙这种生物，场面想不宏大、想没气势都很难。

科林麦克雷拉力赛2005
Colin McRae Rally 2005
类型：赛车
制作：Codemasters
发行：Codemasters
上市日期：2004年12月15日
推荐度：90

魔戒——中土大战（繁体中文版）
The Lord of the Rings：The Battle for Middle-Earth Chinese
类型：即时战略
制作：EA LA
发行：EA Games
上市日期：2004年12月10日
推荐度：90

闪电战 雷霆万钧
Blitzkrieg：Rolling Thunder
类型：即时战略
制作：CDV Software
发行：CDV Software
上市日期：2004年12月19日
推荐度：90

仓库番杰克（多语言版）
Jacks Sokoman Multilanguage
类型：益智
制作：Magnussoft
发行：Magnussoft
上市日期：2004年12月8日
推荐度：60

坏蟑螂复刻版
Bad Mojo
类型：解谜冒险
制作：Pulse Entertainment
发行：Got Game
上市日期：2004年12月15日
推荐度：80

泡泡游戏（豪华版）
Drop! Deluxe Suite
类型：益智
制作：eGames
发行：eGames
上市日期：2004年12月16日
推荐度：70

快枪手
Rapid Gunner
类型：射击
制作：7FX
发行：7FX
上市日期：2004年12月16日
推荐度：70

圣诞老人II——麻烦再起！
Santa Claus II：In Trouble Again!
类型：冒险
制作：CDV Software
发行：CDV Software
上市日期：2004年12月17日
推荐度：70

虚拟铁路III
Virtual Railroad III
类型：模拟经营
制作：Deep Silver
发行：Deep Silver
上市日期：2004年12月9日
推荐度：70

Amiga经典集锦4
Amiga ClassiX 4
类型：益智
制作：Magnussoft
发行：Magnussoft
上市日期：2004年12月9日
推荐度：70

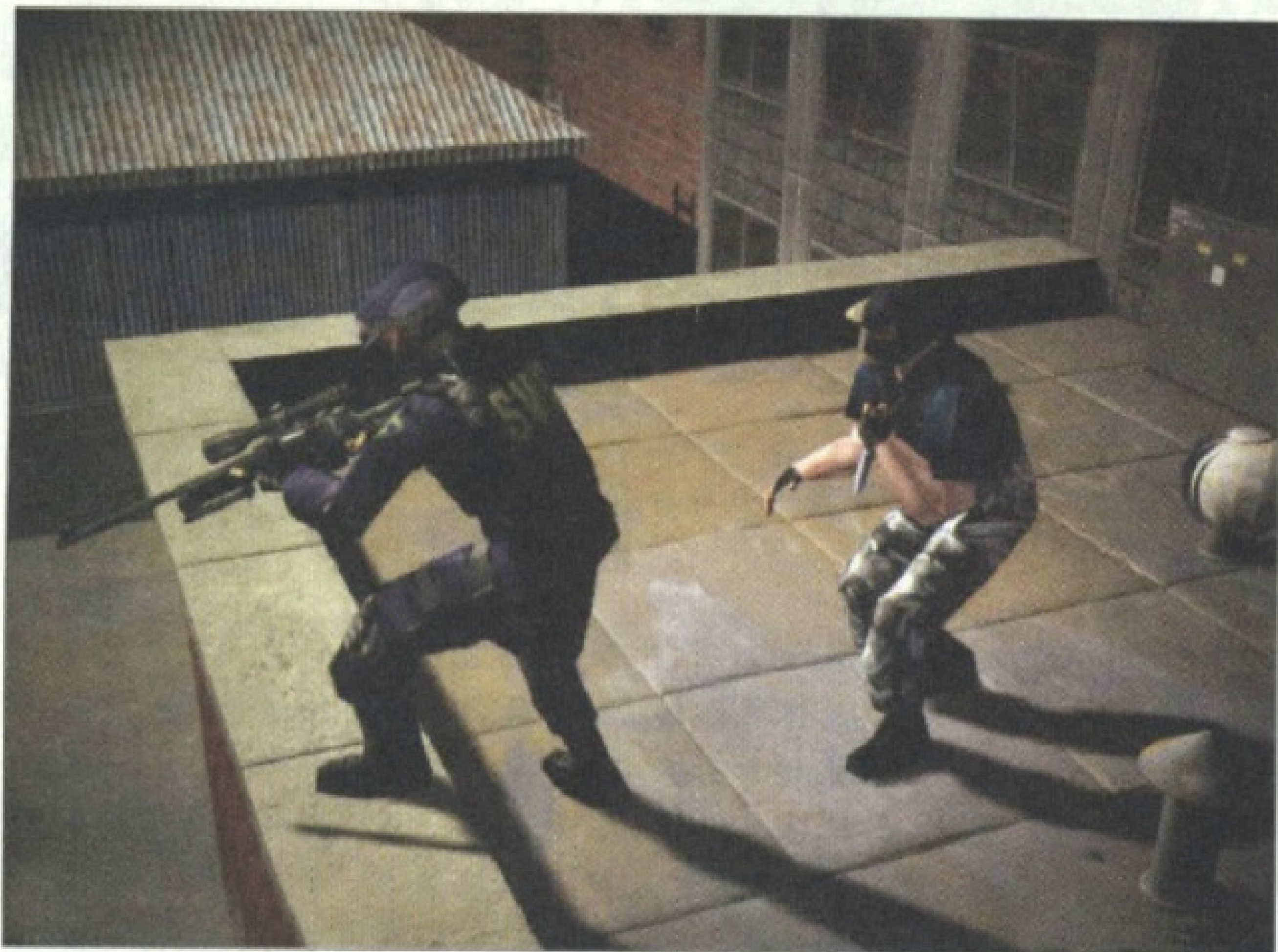
爆裂战士
Blowout
类型：射击
制作：Terminal Reality
发行：Majesco Games
上市日期：2004年12月8日
推荐度：60

版面有限，这些游戏笔者不再赘述，仅列出基本资料供大家参考。

从西方经验到中国特色

——中国游戏软件分级的必经之路

■北京 梅塞施密特



文化已然存在于广泛的社会基础之上。但是，从其诞生的那一刻起，对它的价值和影响的争论就从没有停止过。游戏分级制度正是因为这种争论而存在，配合分级制度，电子游戏到底应该如何积极作用于玩家和社会呢？

一、数字化原罪

早在电子游戏刚刚作为出版物粉墨登场的时候，一些国外学者就曾尖锐地指出，“电子游戏使孩子们远离大自然和体育运动，只知道坐在桌前毫无创造力地动动手指，每天要在屏幕前接受大量的辐射”。而随着游戏题材的不断拓展、游戏制作业越来越商业化的运作方

不久前，有关部门宣布《足球经理2005》这款游戏中含有危害我国国家安全的内容，并取缔这款游戏在我国一切形式的销售。过去类似的事件已经多次发生。从与《足球经理2005》有相似问题的《秘密潜入2》和《命令与征服——将军》，再到以暴力和色情等原因被禁的《雷神之锤》、《生化危机》和《梦幻麻将馆》等游戏——不得不说，其实这当中有很大一部分可以说“想玩的玩家都已经玩过了”。抛开被玩家激烈讨论的“哪些应该禁，哪些不必禁”的话题不谈，至少从该游戏已经在市场上泛滥之后才有禁令发布的现象来看，这多少让人有“亡羊补牢”之感。

事实上，针对游戏市场产品良莠不齐的现象，许多媒体和业界人士都一直在“呼唤中国游戏分级”。在2004年，有关部门也开始有相应政策出台，例如中消协、中国软件行业协会游戏分会宣布即将制定“游戏软件分级制度”。游戏——被誉为新时代的新兴艺术，其

美国游戏分级制度一览：

美国娱乐软件评级委员会（ESRB）

作为国际电子娱乐产品分级制度缔造者的“美国娱乐软件评级委员会”（Entertainment Software Ratings Board 简称ESRB）很早就制定了游戏分级制度，为所有游戏软件加上分级标识，以帮助家长们更好阻止和控制未成年人可能接触到的不健康内容。ESRB认为游戏产品分级的目的是为了向消费者提示电脑娱乐软件的内容适合怎样的年龄层玩家，除ESRB等级外，消费者应该参考游戏的包装盒以获取更多的产品信息，并根据自己的口味和标准作出最后的购买或租借决定。在这种思想的指导下，ESRB把游戏产品分为6个等级，它们分别是：

“EC”：（ARLY CHILDHOOD）适合3岁以上的儿童。不包括任何可能引起家长反感的内容。

“E”：（EVERYONE）适合所有人。此类游戏可涵盖多种年龄层和口味，它们包含有最少的暴力内容，部分漫画风格的恶作剧（例如闹剧式的喜剧），或者部分粗鲁的语言。

“T”：（TEEN）适合13岁以上的玩家。此类游戏可能包含暴力内容，温和或强烈的语言，和/或暗示性的主题。

“M”：（MATURE）适合17岁以上的玩家。比“少年”类产品包含有更多的暴力内容或语言。另外，此类产品可能包含有成人的性主题。

“AO”：（ADULTS ONLY）仅适合成年玩家。此类产品包含有性或暴力的图片描述，严禁向18岁以下的玩家销售或出借。

“RP”：（RATING PENDING）已向ESRB提交定级申请，但尚未获得最终确切等级的产品。

依照这些标准，ESRB在对游戏产品评级时由3个独立的、经过专业培训的定级者负责定级，这几位定级者代表着具有广泛背景、种族和年龄层的玩家，并且与互动娱乐业没有直接关系。他们包括退休的学校校长、家长、专家和其它领域的个人。玩家和购买者们可以到其网站随时查阅已上市/即将上市的游戏评定情况。综合来看，ESRB是目前世界范围内运作最为成熟的一套游戏分级审查制度，有许多值得借鉴和参考的地方。

日本游戏分级制度一览：

日本电子娱乐分级组织（CERO）

日本的游戏分级制度由第三方独立的电子娱乐评价机构“日本电子娱乐分级组织”（Computer Entertainment Rating Organization 简称CERO）制定并实施审核。2004年7月日本正式实施了新CERO标准，参考游戏是否包括“成人向”、“性”、“恐怖”、“暴力”、“赌博”、“犯罪”、“烟和酒”、“毒品”、“脏话”9项成分及其程度，将游戏产品划分为：全年龄，12岁以上，15岁以上和18岁以上4个等级。所有新上市的游戏都要进行审核并帖上相应级别标签在店中出售，作为父母和玩家购买游戏的参考。

式，很快就产生了一些更加严重的社会问题。暴力、色情，这一对象征着堕落的孪生兄妹，在侵袭了文学、影视等领域之后，又在电子游戏和互联网这两块净土上肆虐。电子游戏中所含的暴力成分在急速地增长，接触电子游戏比较早的人都不会忘记《毁灭战士》和《毁灭公爵》中四处横飞的肉块，一直发展到后来《邮差》（喋血街头）中毫无目的的疯狂杀戮。再加上色情游戏的异军突起（尤其是在日本），这些都已经在游戏领域甚至整个世界范围内形成了一种畸形的文化，并引发了学者们对游戏导致社会道德水准下降的担忧。好在欧美国家对这些社会问题的反应比较迅速，仿效影视剧分级的电子游戏分级制度应运而生。再加上对流通渠道的强大执法力度，制作商积极配合（毕竟没有人愿意被扣上诲淫诲盗的帽子），比较成功地区分出“成人游戏”这一跟其它游戏不同的概念。监护人能够一目了然地从游戏包装盒上看出这款游戏是否适合自己的孩子。

由于经济发展滞后，以及盗版等尚未完全解决的问题，中国游戏业一直处于一种极为特殊的境况下。国外的成功经验拿到国内不一定灵，国外著名游戏厂商对中国这个巨大的市场又恨又爱，尤其对于中国的半开放市场规律实在是摸不着头脑，于是便出现了虽对中国市场垂涎欲滴，却又很少在中国建立分公司的奇怪现象，造就了武汉奥美、上海盛大等一批游戏代理业的成功者。

作为一种娱乐方式，游戏已经大大改变了现代人的生活方式。且不说韩国人靠电子娱乐业的兴起走出了经济危机的阴影，日本Sony株式会社社长出井伸二也公开表示，在2003年消费类电子产品市场萎缩的形势下，整个Sony公司百分之五十一的利润都来自于游戏事业部的贡献！娱乐软件本身就属于高附加值商品，为经济建设创造着巨大的商业价值和数以百万计的就业机会。不夸张地说，如果不是蓬勃发展的游戏业，电子计算机哪里会有现在的兴旺市场？

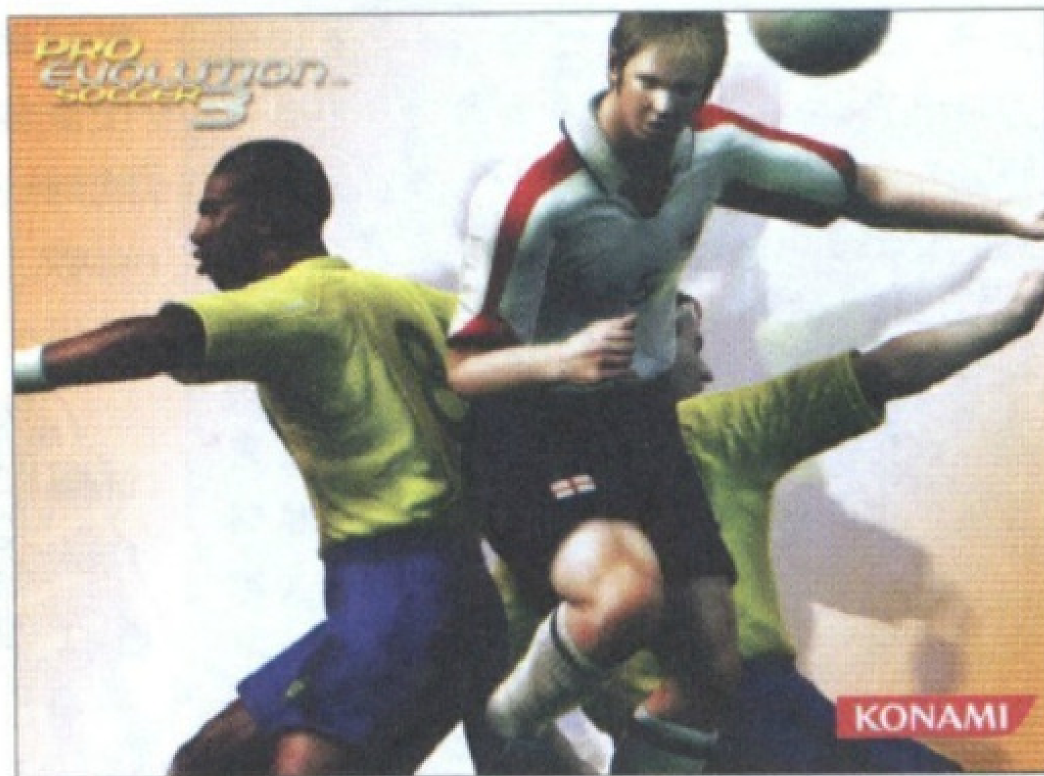
二、咱家有本难念的经

中国游戏业作为民族产业的一部分，就这样在国外精品游戏的大量输入和盗版的夹缝之间艰难地生存着。直到网络游戏时代的到来，才使中国的游戏商们重新看到了一线曙光。

即使是在这样的环境下，目前国内的保守舆论对电子游戏的态度还是大加谴责，骂到兴起，索性将其称为“电子海洛因”。和国外的声音一样，这种观点其实包含了两个层面的意义：首先，孩子们是电子游戏的主要受众；其次，孩子们毫无节制地游戏会对健康和学业造成负面影响。这已经超越了暴力和色情，成为电子游戏业所必须面对的最大的社会问题。游戏产业的从业者和监管者们面临着这一种困惑：这样一个具有奇特魔力的产业和市场，是听之任之顺其自然、等问题明显出现之后再制定有针对性的法律依据，还是应该首先制定具有预见性的条例规范？



不管是教育者还是被教育者都普遍认为，现在的游戏太好玩了，容易让人上瘾，尤其会使青少年沉迷其中。《大众软件》2003年第10期曾刊发过由中国民主同盟发起的一项关于电子游戏与未成年人教育的调研报告。调查者对北京市第31中学的校长和学生进行了详细的调查采访，在同时综合了北京市多所中学进行的抽样调查结果之后，得出的结论是：曾经接触过电子游戏的青少年当中，玩电子游戏成瘾的比例高达14.8%，远高于对美国未成年人的调查结果6%。面对这样的现实情况，《大众软件》早就作出了有益的尝试，并在2002年试拟了一份游戏分级制度的草案，将游戏按照玩家的年龄段分为4个等级：普通级、指导级、专家级和研究级，以便让玩家更加直观地去了解一款游戏，并作出自己的选择。2004年7月7日，中消协、中国软件行业协会游戏软件分会亦在京宣布，将发动各方力量推动制定我国网络游戏分级制度，将现有和未来待上市的游戏产品至少分为3级：适合青少年、家长老师指导下、只适合成年人。但是，类似这些分级制度，是否能够不变成一纸空谈，并有针对性地解决最为迫切的问题呢？



三、敢问路在何方

去年新浪网曾经对中国游戏分级

韩国游戏分级制度一览：

韩国媒体评等委员会（KMRB）

在韩国，负责电影与游戏内容审核和评级管理的是"韩国媒体评等委员会"简称为KMRB，全名为"Korea Media Rating Board"。它借鉴美国ESRB的评级标准和方法，但由于国情和文化不同，分级标准和观点也不一样。KMRB体现了大多数韩国民众的观念："色情从严，暴力从宽"。即游戏中存在暴力场景是很普遍的事情，只是程度的不同而已；而色情画面则会对青少年的心理成长造成阴影和不利影响，应该严加禁止。所以有些在美国认为适合青少年的游戏，在韩国却列为限制级，在美国是18禁的游戏到了韩国却认为可以适合青少年。例如EA推出的《模拟人生网络版》在美国属于"Teen"（13岁以上）类的游戏，而在韩国却被列为"18禁"。当然，也存在一些主题相当色情露骨的韩国网络游戏，但是它们都被严格制定为"只适合18岁以上玩家游戏"，实际上包括我们熟悉的《天堂2》和A3在韩国曾经也属于这个级别，直到厂商对内容进行修改后才得以对18岁以下玩家"放行"。KMRB根据游戏的内容，把相关产品划分为：全年龄，12岁以上，15岁以上和18岁以上4个等级。

的启动作了一次调查，参与投票的人中54.48%支持实行游戏分级；33.58%的投票者表示反对；而其余的11.94%则没有发表意见。但是，在对玩家是否会依据游戏分级选择游戏的调查中，56.84%的玩家认为"不会按照分级标准选择，只要喜欢就玩"；21.79%的玩家表示"会适当参考"，而只有21.37%的玩家表示"会依据该标准选择"。作为成年人，我们有自己相对自由的选择尺度。但是，在目前国内盗版游戏泛滥的情况下，玩家可以从网络等渠道得到几乎任何一款游戏，这令人为游戏分级的有效实施感到一丝担忧。但无论如何，从长远来看，从整个产业乃至玩家和社会的健康发展来看，这个制度都有制定实行的绝对必要。针对我国游戏市场目前的特殊性，我们在制定自己的分级标准时不能一味地坚持"拿来主义"，在借鉴国外成功经验的同时，也应该结合中国国情和我们的优良文化传统。对于那些已经符合法律要求的游戏产品，根据其具体内容，在年龄适应层面上进行科学有效的细分，并贯彻实施到游戏软件的研发、生产包装、销售环节中去，使制作方、厂商、玩家都能对一款游戏的性质心中有数，这才能具体体现游戏分级的意义。



我们也必须认识到，游戏分级或许可以防止成人文化过早影响到未成年人的健康成长，但是并不能够避免电子游戏强大的吸引力对个人生活、学习、工作造成的不良影响。也就是说，人们对于游戏的认识还远远不够成熟。不仅仅要采取严格封堵监督的方法，对电子游戏的暴力程度分级、孩子玩游戏的时间严格管理，而且也要像酒类产品需要标注其酒精含量一样，对完成游戏所需的时间和精力同样应该合理定义分级并且明示消费者！上手容易、可以忙里偷闲的《大家来找碴》面向的是学习、工作压力较大、需要放松自己的大忙人或是电脑初学者；深邃庞杂的《无冬之夜》主要面向的应该是属于"准有闲阶层"的龙与地下城爱好者。如果让人们在购买游戏软件之前就可以搞清楚玩这个游戏大概会花费你多少时间，是否会影响自己的正常生活规律，那么这不仅会对消费者产生重大意义，还将意味着行业制度的一次巨大进步和市场经济商业诚信度的重要提高。不是每个消费者都会十分理性地分析自己的需求，所以新的分级制度应该提供更多的这种可能性。它会告诉玩家们，从电子游戏中获得乐趣是要付出一些代价的，这一点可以从烟草业得到借鉴。新的分级制度也不应该生硬地对经销商和消费者进行警告和发布禁令，例如"由于xxx的原因你不能够购买这款游戏"或者"适合你的游戏只有《xxx》"，这种办法只能使游戏市场变成一潭死水、盗版市场更加兴旺。"引导消费者进行理性消费"永远都是商业监督管理部门不可推卸的责任，新的分级制度应该是以丰富的信息提示为主要手段，以给消费者最大的知情权为主要目的。当一种商品的消费者群得到了足够充足的信息、重新变得理智而且挑剔之后，市场还会出现类似一窝蜂涌向武侠RPG和网络游戏的现象吗？消费者知情权的体现，虽然对提供商来说意味着短期内更多的成本付出，但对整个市场的发展来说，却意味着消费者品味的合理分布和产品种类的百花齐放。



到了那一天，每一个和游戏有关系的人，不管是游戏制作者、游戏玩家、甚至憎恶游戏的人，都会感到无比的庆幸。因为当一个产业内部有了可以被买卖双方都认可的指导思想和运行机制的时候，就如同人类社会有了道德和法律，是一个群落走向文明和成熟的标志，也是它走向繁荣昌盛的开始。但是不要忘了，制度的建立不能只靠等待，而是需要依靠每个人参与，否则等待的结果将永远不会和你的初衷相吻合。P

（**附：**本刊下期将会刊登"《大众软件》游戏分级解读"，敬请期待。并欢迎各位读者来信讨论）。

世界尽头与冷酷仙境 迷失在半条命2的世界

■本刊游戏评论组 Littlewing

如同建立17号城市的殖民地一样，异度空间的缔造者Valve用六年的时间，用全部的想象力和智慧，将《半条命》世界一点一滴地精心打磨。《半条命2》以近乎“绝对”的真实，为2004年FPS游戏的绝代风华，划上了完美的休止符。即使苛刻如Gamespot、PC Gamer，也毫不吝啬地为《半条命2》打出了最高分，它几乎囊括了我们所能看到，以及听说过的所有奖项。在《半条命2》中，隐藏着无数和这个名字无法割舍的故事和惊喜，游戏中的每一个细节，每一处场景，无不镌刻着这个跨世纪的游戏传奇。

末世乌托邦

“醒来吧，弗里曼先生，该醒了……有谁比你更有资格享受空闲呢？可是，整个文明世界的努力都变得徒劳，是你该伸出援手的时候了……醒来吧，弗里曼，来闻闻外边灰烬的味道。”我已不记得这梦魇中的声音在我脑中响了多长时间。我在火车进站的汽笛声中睁开双眼，空气中弥漫着类似硫酸的刺鼻味道，每吸进一口，我都能感到肺部的牵痛，15年前的一幕幕开始在眼前浮现，那是属于Xen的异次元空间……

在麻省理工的日子已成为我唯一快乐的记忆，我痴迷于心灵与空间的传输，这让我被黑山研究所的天才们选中参加他们的层叠共振实验。我曾觉得很幸运，事实上，这是噩梦的开始。在初步试验中光谱就出现了异常，然而初窥异世界让我如着魔一般，我违反试验规定，将分光计的功率加大到105%。实验有了突破性的进展，我来到了这个叫作Xen的世界，并采集到了实验样本。当我将样本推入光波的时候，我才意识到，层叠共振将会为地球带来多大的灾难。Xen与地球空间重叠在一起，外层空间生物闯入其中。更可怕的是，Xen早已被一个名为Combine的殖民帝国统治，他们即将通过层叠共振造成的空间裂缝降临地球。我从Combine手中解放了Xen，但已于事无补，我陷入长眠，无助地等待着世界末日的到来……



极品 总评 9.1	
☺	目前接近完美的FPS游戏，在今后数年内将为同类游戏立下参照标准。
☹	与环境刻画相比，枪械使用的真实感有所欠缺。
制作	Valve
发行	奥美电子
载体	CD×6/DVD×1
类型	主视角射击
语言	英文/中文
环境	Win98/Me/2000/2003/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：8.5　画面：10　音效：9.5　创新：8.5　剧情：8.5

冒险就从弥漫着雾气的17号城市开始，Combine再次通过Xen进攻地球，7个小时的反抗之后，地球上的大多数城市被摧毁，地球沦为Combine的殖民地。威廉斯·布瑞恩博士向Combine投降，帮助Combine镇压地球人的反抗。他不停地通过广播、电视以及暴力给幸存的居民洗脑，让他们相信Combine的统治才是人类毕生追求的秩序世界。而Combine已经为种族大迁徙着手准备。他们开始将地球上的空气转化为人类无法呼吸的气体，抽干地球上的海洋；他们在饮用水中放置令人失去记忆的药，并立法来禁止人类繁殖。这将是地球上最后一代人，他们将在17号城市或另一个只有编号的地方中走完人生的最后几年。旅程宁静漫长，记忆混浊痛苦。弗里曼能否再次扮演救世主？这是《半条命2》给我们的疑问。《半条命2》是一次希望与绝望的战争，是一次灵魂的救赎。

《半条命2》开始的地方犹如世界的尽头，在这个充满哥特风格的东欧城市中，我们看不到巴洛克式教堂或者文艺复兴式的尖塔，只有高耸入云的巨大烟囱和如同灰色巨盖般笼罩在城市上空的层层雾气。广场、教堂和钟楼都已在幽暗的角落破败腐朽，幸存的人们穿着蓝色的囚服谈论着毫无内容的话题，毫不在乎自己是否即将死去。只有头戴面罩的防暴警察，肆无忌惮地殴打每一个有“越轨”行为的人，充满

蔑视地看着他们低贱的同类。任何与"文明"有关的东西在这里都将被无情淘汰。

在我的印象中，很少有游戏试图描述完整的城市。即使是《侠盗猎车手》、《极品飞车——地下狂飙2》，也只是把城市作为背景，或是一个巨大的天然道具。要将一个完整、庞大、复杂的城市浓缩在游戏中，无疑是个冒险的尝试，然而《半条命2》这样做了。《半条命2》的城市，是有史以来游戏中最真实的，它无与伦比，不可替代。水泥、钢筋、带着斑驳锈迹的油桶和永远望不到头的灰暗天空，即使你对《半条命2》有些晦涩的剧情不感兴趣，也无法抵抗17号城市的神秘与压抑。对于生活在和平世界，渴望打破一成不变的生活的我们来说，《半条命2》创造的末日世界具有致命的吸引力——你曾幻想在《骇客帝国4》中穿梭虚拟与现实，或者在《世界大战》里与汤姆·克鲁斯并肩作战么？《半条命2》如同科幻动作大片，而这次主演换成了你。《半条命2》采用了大量电影手法：在狭窄的房檐上躲避枪林弹雨；在楼梯间与前来追杀的自卫队狭路相逢；驾驶摩托艇与直升机赛跑；穿梭时空与外星生物作战……你每次都在千钧一发之际逃脱，在解开谜题的时候才能得到丝毫喘息。


水的效果在《半条命2》中已经登峰造极。《半条命2》的世界不在于华丽，而在于真实。


阿狗，2004年度最令人难忘的游戏角色之一，不管从造型上，还是实现它矫健身手的技术上。

《半条命2》中没有任何能称作美好的事物，弗里曼沉默寡言，并不怎么招人喜欢；唯一的搭档阿历克斯并不友好，也没什么魅力。这里充满了对立的因素，秩序与混乱、希望与绝望、荒谬与真实，它们被不和谐地堆放在一起。记住，你不是在玩什么游戏，你就生活在17号城市。你将被捕、失去记忆、死去，然后被世界遗忘……

虚拟现实

要营造如此真实的世界，需要有一套强大的物理引擎，整合了Havok的Source引擎做到了这一点，它为游戏中所有的东西赋予了独自的物理特性。具体点，就是游戏中的任何一样物品，都有属于自己的外观、材质、质量以及碰撞时会发出的声音。事实上要将Source引擎的强大功能详细道来，恐怕比探讨神秘人物G-Man的身份或者Combine的社会形态的时间加在一起还要长，但这似乎不是玩家需要关心的事情。我无意在节点、刚性体、取样之类的字眼上浪费时间，我们是要享受Source引擎缔造的逼真效果，至于那些引擎的功能原理之类，还是交给国内的游戏开发者们去剖析解读吧。打个比方，在《半条命2》中，塑料会浮在水上；木材会从你敲打的位置断裂；金属和墙壁发生摩擦时会产生大量的火花——一切几乎和你在生活中看到的一模一样。


阴郁诡异的莱温霍姆令人印象深刻。

其实物理引擎的点子并不是只有Valve才想得出，只不过无法做到《半条命2》这般在细微处刻意求工的高超水准。为了让这个虚拟世界更加真实，Valve采用了一种波形语音识别技术来实现口型和语音的同步，他们将人的脸分成数十个部分，使得面部肌肉会根据语音发生改变。我无法形容第一次听到《半条命2》中文语音时的震撼，人物表情和口型与语音的吻合，让我几乎忽略了配音的生涩。或许你能亲自为《半条命2》中的主角配音，谁能预想，以后会不会也出一个《半条命2》"山东方言"版呢？在你与别人交谈时，首先引起你注意的应该是对方的眼神，一个有内容的眼神，能让人物的性格凸显。与以往那些游戏中人物呆滞的目光相比，《半条命2》的人物在和你交谈时，目光会随着你的移动而移动，眼睛中能看到周围光线的反射，眼珠也会随着表情的改变而移动。这一技术势必对2005年的游戏产生巨大的影响。不仅仅是技术上的突破，《半条命2》给了游戏一样前所未有的东西。

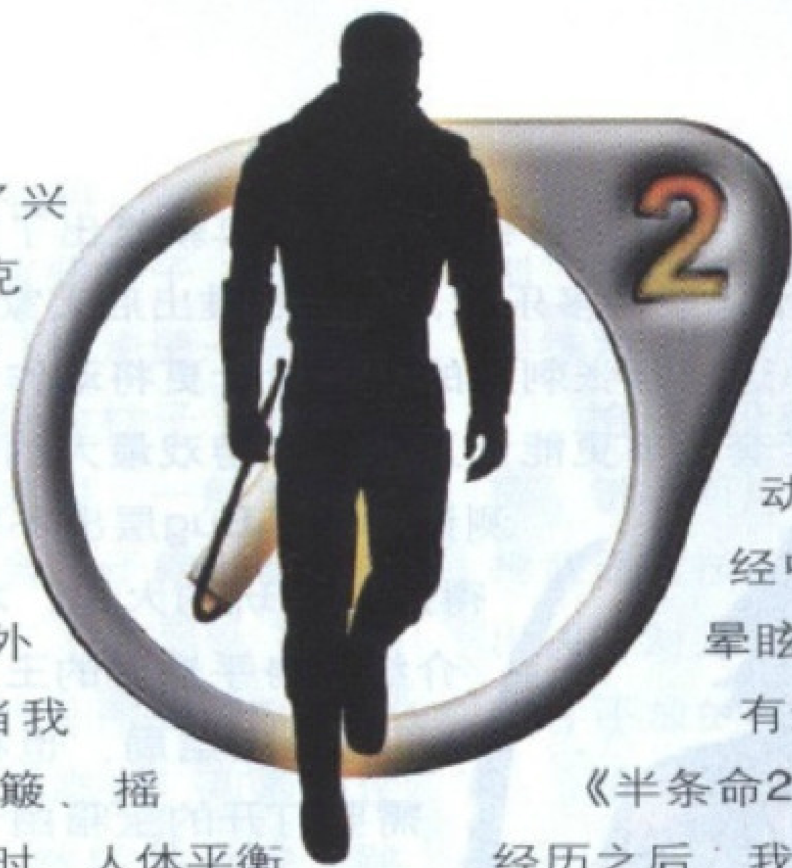


所有游戏中的NPC都应该感谢Valve——因为《半条命2》，他们才可能具有鲜活的灵魂。

极度晕眩

纵使我对《半条命2》如此迷恋，当我打开电脑时，多数时间还是会把鼠标放在Far Cry或者Doom3的快捷方式上。我终于决定用以毒攻毒的方法，治疗我的FPS晕眩症。每天几个小时的Doom3，吐啊吐啊地就习惯了。克服了玩3D游戏的晕眩，《虚幻竞技场》、Far Cry、Doom3，我在杀与被杀中方感觉游戏世界别有洞天。然而，我玩《半条命2》却从来没超过两个小时。在进入游戏半个小时之后，眩晕感就开始逐渐增强，在两个小时的时候达到顶点。此时只得卧床休息，不适才得到缓解。

当我得知许多FPS玩家在《半条命2》中都遇到了同样的情况，不禁



对这一问题发生了兴趣，为什么已经克服了晕眩症的我会无法适应《半条命2》呢？

人通过听觉、视觉、触觉来获得外界环境的信息，当我们周围的环境颠簸、摇摆、变速或者旋转时，人体平衡感受器官就会通过毛细胞产生形变放电，向中枢传递并感知。这些信号的产生、传递在一定限度和时间内人不会产生不良反应，但每个人对这些刺激的忍耐力有一个限度，如果刺激超过了这个限度就会出现眩晕。其实这是一种自我保护机制，如果你受不了3D游戏画面不停旋转的刺激，头晕就会来提醒你休息，以防你的眼睛和大脑超负荷运转。

仔细对比几款FPS游戏，你会发现《半条命2》中人物的移动、转身、攀爬速度要比大多数FPS游戏快。你的各种感受器官感应速度并不相同，过高的运动速度就会导致它们传送的信号有所差异。神经中枢无法判断，就会发出眩晕的指令，目的是提醒你中止游戏。但往往此时玩家刚刚进入游戏，怎肯浅尝辄止，于是头晕恶心就不可避免了。其实QuakeⅢ、《虚幻竞技场》等专门针对Death Match设计的游戏角色移动速度也不慢，画面更是色彩斑斓，为什么在这些游戏中不易头晕呢？原本人的神经中枢会鉴定运动的真假，并抑制视神经传来的信号，但《半条命2》的画面实在太真实了，它几乎能蒙蔽你的视神经，让你以为屏幕上的一切就发生在眼前，但其他感觉器官却没有感觉到运动——比如你在游戏中驾驶摩托艇穿越沼泽，眼前看到的一切与亲身驾驶没什么不同，事实上你的身体却坐在电脑桌前，眼睛以外的感觉器官丝毫感觉不到你在“运动”。这种矛盾会让神经中枢产生强烈的反应，晕眩感觉也就随之而来。



17号公路上体现了两个要素：飞车的快感和重力枪的所向无敌。

有过一次为了玩几个小时《半条命2》而昏昏沉沉一整天的经历之后，我就开始逐渐对它敬而远之了。如果你想尽情体验《半条命2》的真实世界，别忘了提前一小时服一片晕车药，或者在玩的时候嚼一片柠檬——相信我，它们真的有效。

人工智能

准确地说，《半条命2》可以算是一个解谜游戏，恐怕头一次接触《半条命》系列的玩家对此深有感触。玩过前作的玩家不会发出诸如“谜题无不设计巧妙，乐趣无穷”之类的感叹，因为除了引擎的优势，在谜题设计上两代可以说是各有千秋。说《半条命2》是解谜游戏，另一方面也是因为游戏的战斗部分过于简单，对于广大有着深厚CS基础的中国玩家，最高难度下敌人表现出的挑战性也比CS1.5中的Bot要小得多。面对你超强的武器，敌人仍然会不知疲倦地攻击，或者从掩体中跑出来自寻死路。

玩家习惯地把这归于《半条命2》的AI过低，把难度和AI划上了等号。事实上敌人的枪法和移动速度，与AI没什么关系。游戏开发者可以让敌人的每一发子弹都准确地落到玩家的眉心，但这不是AI。AI是NPC的智能，NPC将根据对周围事物的判断制定战术、决定下一步的行动，而制定行动的准则是他所能了解到的信息——以一个自卫队士兵为例，他的AI就是他根据目光所能及的范围内的事物作出判断并付诸行动的能力。绝大多数FPS游戏都很少体现出AI的作用。今年的Far Cry算是其中佼佼者，敌人不但会在跑动中射击、利用阴影隐蔽自己，还能通过火力掩护打出小范围的战术进攻，但这些行为也是可以预测的。

《半条命2》中有种3条腿的机动坦克，称为Strider。这个高达40英尺的庞然大物，却表现出相当灵活的移动方式。当你希望避开它强大的火力，与其展开肉搏时，它会毫不留情地用大脚踩爆你的头。而当你躲入桥洞时，他也会弯下身躯，爬过桥洞继续追赶你。这些行为完全是由Strider的AI控制的。而游戏中的其他角色，也能作出类似的反应。要实现躲避并不太难，但已经被谜题和高速移动的画面搞得眩晕的玩家，再遇到善于与他捉迷藏的敌人，会有何反应？如果这些敌人都是RocketBoy这样的神枪手呢？考虑到游戏剧情的流畅度、易上手度，游戏设计者在难度上的设定有其自己的用意。《半条命2》的AI不能算完美，但也相当出色。无论是怪物还是士兵，都有符合其身份的行动方式。



就这样结束了……在G-Man一段无聊的演说之后。

“卫兵像卫兵，怪物像怪物。”能做到这点的游戏又有几个？

2004年的单机游戏是FPS的天下，是一个英雄辈出的黄金时代。《半条命2》比Far Cry更真实，比Doom3更冷漠，当追求炫目光影的浮华表面慢慢蒸发，当技术革新沉淀成FPS游戏的底色，《半条命2》作为电脑游戏技术时代最杰出的“文化样品”，将这个美妙如仙境，真实得近乎残酷的世界永远留在了我们的视野中。

在世界的尽头，山川寂寥，城市井然，只可惜这里所有的人没有记忆，也没有心。这就是《半条命2》的世界——比死亡更冷酷。

当波斯王子成功地在《波斯王子——时之砂》里回归后，育碧趁热打铁，不到一年就推出了这个续集。但它的成熟和出色令人惊喜——王子令人眼花缭乱的打斗技巧给战斗增添了许多乐趣，试玩版推出后大家就玩得不亦乐乎，而正式版里精妙的开放式关卡设计也赢得了喝彩，被魔王追杀这样紧张刺激的逃亡设计更将动作流畅的优点充分展现。命运捉弄人这样深沉的主题也比前作王子+公主+奸臣的老套故事更能让人回味。游戏最大的缺陷就在于制作周期过短，为了赶上2004年年末的销售旺季没有充分测试导致小Bug层出不穷，影响了不少玩家的心情。对于这样一款具有高度挑战性和值得反复把玩的大作，本文除了以“路线图计划”为您指引通常的流程攻略外，还详细介绍了身手矫健的王子擅长的所有武功招式。另外，对于一般攻略所忽略的隐藏道具和隐藏结局，也将一一呈现在诸位眼前。更值得一提的是，游戏中奖励部分所需要打开的宝箱由于数量众多，位置隐蔽，一般玩家难以收集完全，这里我们不畏劳苦，为大家详加提示，让你能完全领略到游戏的每处精彩。

命运的对决 波斯王子——武者之心 完全图解攻略

■品游轩 苹果两刀流、麦克风

精品 总评	8.4
制作	Ubisoft Montreal
发行	Ubisoft
载体	CD×3/DVD×1
类型	动作冒险
语言	法、英、西、意、葡文等
环境	Win98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：9.0　画面：9.0　音效：8.0　创新：7.0　剧情：9.0

配置要求
CPU：Pentium III 1GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：2GB

完全操作指南

一、基本操作

本作是一款动作非常丰富、操作花样很多的游戏，如果你想随心所欲地控制好王子的动作，最好按照游戏的建议准备一支仿PS2手柄（如果用原装PS2手柄配合一个USB转接口是最好不过的），用鼠标加键盘是非常不顺手的，且徒增不少难度。下面笔者列出了两种操控方式的键位对比，方便大家设置手柄按键。

操作名称	PS2按键	PC按键	作用
Move Forward/Left/Backward/Right	左类比摇杆	W、S、A、D	控制王子移动
Camera Forward/Left/Backward/Right	右类比摇杆	鼠标	控制视角移动
Menu Up/Down/Left/Right	十字键	W、S、A、D	菜单操作
Roll/Jump/Eject/Accept	X	空格	跳跃、翻滚（配合方向键）、确定
Sword Attack	□	鼠标左键	攻击
Grab/2nd Weapon Attack	△	E	擒拿/副武器攻击
Pick Up/Throw/Climb Down/Cancel	○	C	拾起/投掷副武器、落下、取消
Rewind/Slowdown	L1	R	时光倒流/放慢时间
Walling/Block	R1	鼠标右键	飞檐走壁/格挡
Camera Look	L2	F	远景视角
Alternate View	R2	Q	第一人称视角
Reset Camera	R3	X	调整视角到王子背后
Navigation Map	Select	Tab	查看地图
Start	Start	Esc	暂停游戏，调出菜单

二、行动操作

攀上爬下：这是游戏里用得最多的动作，按“跳跃”键是往上攀，按“拾起”键则是松手跳下或者攀住边缘。

蹬墙而上：按住“防御”跑向墙壁，王子就会往墙上蹬上数步，并自动攀住高檐。

飞檐走壁：要到达的目的地和现在身处的位置之间相隔一段较远的距离，即便是最大程度的跳跃也无法抵达时，贴着旁边的墙壁走，在脚下踏空瞬间按住“防御”，往前的方向键不要松开，就可在墙上飞檐走壁一段距离，从而顺利到达对面。

反身跳：一般用于抓住离墙壁不远高处的横杆。首先采取蹬踏上墙手段，在到达墙上高点时，立即按“跳跃”，即可反身跳

跃抓住身后高处的横杆。

走壁接跳跃：有些柱子（横杆）离得比较远，需要飞檐走壁一段距离之后向一侧跳才能抱住柱子（或抓住横杆）。对于柱子来说，一般墙上都会有柱子的投影，当王子跑到影子处就可起跳了。

Z字跳跃：当处于两面狭窄的墙壁之间时，要想上到高处，可首先使用“蹬墙而上”，然后马上按“跳跃”，王子就会跳到另外一面墙上，在他接触墙壁的瞬间，接着再按“跳跃”，就会跳回先前的墙壁上，如此反复，王子就会在墙壁之间来回跳跃，并且不断向上，最终抵达高处。只要掌握了按“跳跃”的节奏，实现起来就很简单。如果两面墙壁相隔稍远，也可用这个办法慢慢下去。

单杠回环：游戏中有许多旗杆、悬挂油灯的横杆或坍塌后残余的木杆，王子往往需要抓住杆子，然后像体操运动员练单杠那样进行360度的大回环（按“防御”），并借力将自己荡至远处的平台或相邻的横杆上（按“跳跃”）。

三、战斗操作

1.王子最拿手的格斗技巧全部罗列如下。

四连斩：连续按攻击键（下面简称“主”），三连斩以上需要武器支持。

追加攻击：敌人倒在地上时可按“主”追击。

蓄力攻击：按住“主”可蓄力攻击，持双手武器时也可按擒拿/副武器攻击键（下面简称“擒拿/副”）进行副武器的蓄力攻击。

双手武器攻击：持双手武器时，可用不同组合来交替按下“主”和“擒拿/副”，如“主、主、擒拿/副、擒拿/副、主”，就可形成各种不同的连招，威力强大、招式绚丽。共有20余种，其实平时也很难记住，随心所欲发挥就是，其中的风车斩、回旋踢这样的招式对付群敌还是很有用的。

防御：只要按住“防御”键就可挡住敌人从各个方向的攻击，在敌人攻击的瞬间按下“主”或者“擒拿/副”就可以不同形式进行防守反击。要练熟了才好用，不然会被砍。

拾起/投掷武器：按“拾起/投掷”键就可拾起敌人的武器，双手都持武器时按这个键就可把副武器投掷出去，对某些敌人可一击格杀。另外按住不放的话还可蓄力掷出。

跳跃：“跳跃”键在战斗时也能用到，比如有时在独木桥上就需要跳



起避开敌人的攻击，然后反击。跳起后按“主”或“擒拿/副”就可进行跳斩或跳踢。

翻滚：配合方向键按“跳跃”可向各个方向翻滚，如果是与敌人相反的方向，就是后空翻。这个操作可避开敌人的攻击，或绕开敌人的防守滚到侧面或背后袭击。如果翻向敌人时按“主”就会顺势一刀刺向敌人。

蹬墙：对着墙壁按“跳跃”可反弹跳起，按“主”或“擒拿/副”可反弹攻击敌人。

蹬墙而上：普通操作中的蹬墙而上也可在战斗时利用，蹬墙而上后按“主”、“主主”或“擒拿/副”就可形成不同形式的攻击。

攀柱攻击：对着柱子按“主”或“擒拿/副”，王子就会一手攀着柱子旋转，划出一圈漂亮的刀光，或者是飞踢，同时攻击周围的敌人。

擒拿：持单手武器时按“擒拿/副”可抓住敌人，如果是面对敌人，王子会翻到敌人身后抓住它，后面还可跟多种按键形成以下不同花样。

割颈：“擒拿”后按“主”王子会挥刀横切。

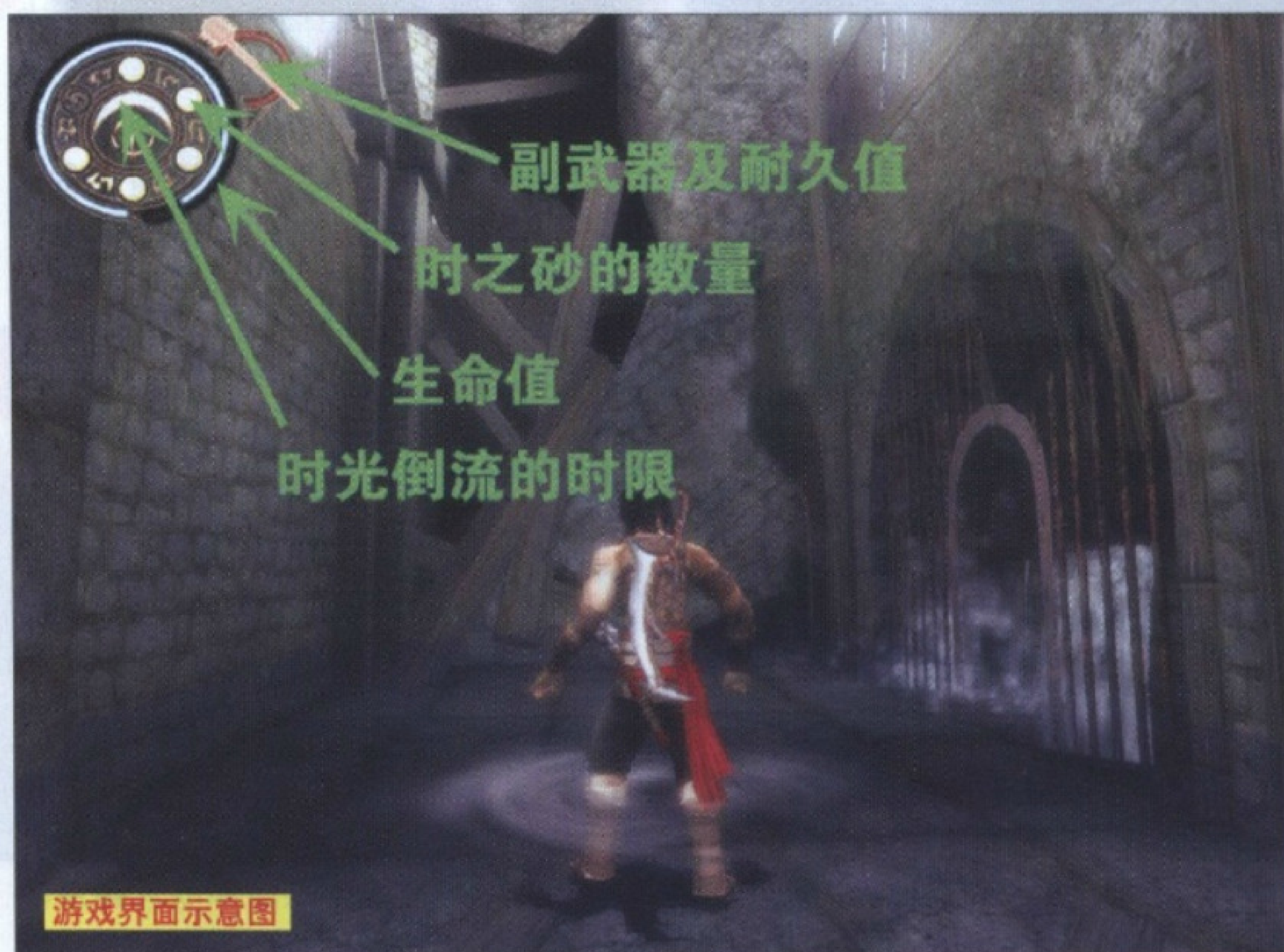
勒杀：“擒拿”后连按“拾起/投掷”则可勒杀敌人，等敌人没什么血了王子会夺过他的武器将其消灭。不过勒杀的过程太长，并不实用。

肉盾：按住“擒拿/副”不放的话，则是抓着敌人当肉盾，跟前作一样，敌人的攻击也会伤到自己人。

投掷：最常用的是再按一次“擒拿/副”，将敌人甩出去。配合方向键就可往各个方向扔去，可用来撞击其他敌人，或者丢到机关上面，更常用的是丢下悬崖。如是背后擒拿则只能踢开，距离不远。

借刀杀人：“擒拿”接“拾起”。

蹬敌反弹，“擒拿”接“跳



游戏界面示意图

跃”，在敌人身上一点，跳开。

过顶跳跃：跑向敌人时按“跳跃”可从敌人头顶跳过，之后可接不同攻击方式。

借力反弹：过顶跳跃后接“跳跃”，在敌人身上点一下往后跳开。这招实用性不大，除非可跳到墙壁等处马上跟一个借力飞刺，因为做这个动作以后敌人往往会马上疾冲上来攻击。如要摆脱敌人的围困，可用投掷敌人或翻到敌人身后的办法。

过顶跳斩：过顶跳跃后接“主”，跳过敌人头顶空中反身挥刀。

过顶二连斩：过顶跳跃后接两下“主”，跳过敌人头顶空中挥刀，落地后一个力劈。有时敌人会防住第二下。非常实用的招数，但要注意如女忍者等敌人会防住此系招式，反将王子打倒。

过顶旋身踢：单手时，过顶跳跃后接“擒拿/副”。

过顶刀挑：过顶跳跃后接“拾起”。

借刀杀人：过顶跳跃后接两下“拾起”，王子会翻到敌人身后夺过武器将其终结。只可用来对付弱敌，否则夺不走武器，可能反而会受到其他敌人暗算。

背后飞刀：在持双手武器的情况下，过顶跳跃后接“拾起”，王子会翻到敌人身后将副武器掷出。

2.下面是一些利用时之砂力量的特殊招式，一般都要消耗一格时之砂。

时光倒流：按住“时光倒流”键，随时都可用，让时光倒流回到一段时间前，直到松开按键或到达上限为止。

风暴之眼：按一下“时光倒流”，等于是“子弹时间”，让除了王子的一切都慢下来，主要用来对付机关，特别是苛刻的限时机关。



命运气息：防御时按住“时间”，消耗一格时之砂，蓄力后轰杀周围的敌人。

时间创伤：防御时按一下“时间”，消耗一格时之砂，相当于前作的一招必杀，让王子在限定时间内可瞬间移动快速斩杀敌人。

命运之风：时间创伤和命运气息的综合，按一下就是前者，按住的话是蓄力爆发，消耗两格时之砂。

命运飓风：命运之风的升级版，按住的话是消耗三格时之砂。

3.双手武器出招表

招式名称	按键顺序
Orontes' Grudge	[主][副]
Zaroaster's Ire	[主][副][副]
Ptolemaio's Anger	[主][主][副]
Wrath of Cyrus	[主][主][副][副]
Rage of Darius	[主][主][副][副][副]
Azad's Retaliation	[主][主][副][副][主]
Ahriman's Revenge	[主][主][主][副]
Mithra's Vengeance	[主][主][主][副][副]
Breeze of Anguish	[副]
Blast of Sorrow	[副][副]
Misery Gale	[副][副][副]
Whirlwind of Pain	[副][主]
Oblivion Twister	[副][主][主]
Furious Oblivion Twister	[副][主][主][主]
Plague Tornado	[副][主][主][副]
Harassing Cyclone	[副][主][主][副][副]
Storm of Remorse	[副][副][主]
Tempest of Agony	[副][副][主][主]
Furious Tempest of Agony	[副][副][主][主][主]
Hurricane of Penitence	[副][副][主][主][副]
Tormenting Typhoon	[副][副][主][主][副][副]

注：上表中[主][副]代表实际游戏中主副武器的攻击按键，比如使用鼠标加键盘时，系统默认就是鼠标左键和E键。

四、进阶指引

1.游戏菜单中有一项“奖励内容（Extra Features）”，里面包含有很多有趣的东西，不可轻易错过哦。在其中的动画一项中可欣赏一些宣传片断以及游戏中看过的动画。武器一项中则是收录你在游戏中得到过的所有武器的图片和资料，如果你想收集齐全，别忘了把武器架上和敌人掉落的不同武器都捡起来。其中最后一项是五种另类的武器，隐藏在游戏中各处，找到它们是最大的挑战。设计图一项包括20张角色图片、30张场景图片和15张插图，前两种需要你在游戏中找到并打开隐藏的宝箱才会得到，插图是在打出好的结局后得到。注意不管是武器还是宝箱，只要得到或打开过就可以了，不需要在同一个进度中取得。

2.特别提示：如果要补去遗漏的秘密地点、拿漏掉的宝箱，最好在得到可劈开墙壁的蝎之刃后返回中央大厅时就去，不要等得到面具之后，那时因为正常的和不正常的原因，很多地方都去不了。比如祭坛的宝箱和秘密地点，在那时去会碰到Bug，Dahaka出没的那个场景已经变化，通道无法进入，无法返回中央大厅。

3.如果你初次接触这款游戏，对界面很陌生，请参见界面介绍（图A）。另外要强调的是，游戏采用的视角是不断变化的，这直接导致了前后左右方向键都不是固定的，可能让没有玩过前作的玩家开始阶段很不适应，在游戏中一定要多多利用F、Q、X三个视角观察和调整键位来查看周围的地形，这样才能顺利行动，否则，你的王子将处处碰壁，甚至绕圈乱窜，跳崖自尽。

完全攻略指引

幕启

在前作《波斯王子——时之砂》中，波斯王子受Vizir法师所骗，用时间匕首释放了时之砂，使自己的父王和部属都变成了妖魔。最后在Maharaja邦的公主Farah帮助下，才利用时间匕首把时间倒流到攻打Maharaja邦之前，消灭了法师。但事情并没有就此结束，由于王子释放了时之砂，就注定了死亡的命运，于是时间的守护者、命运的化身、不可战胜的Dahaka就开始追杀他，一定要把他置于死地。为摆脱宿命的安排，王子觅得一法，亲自前往时之砂的发源地——时间之岛，阻止时间女王创造时之砂，这样Maharaja王就不能到岛上偷走装沙子的沙漏，王子也就不会有

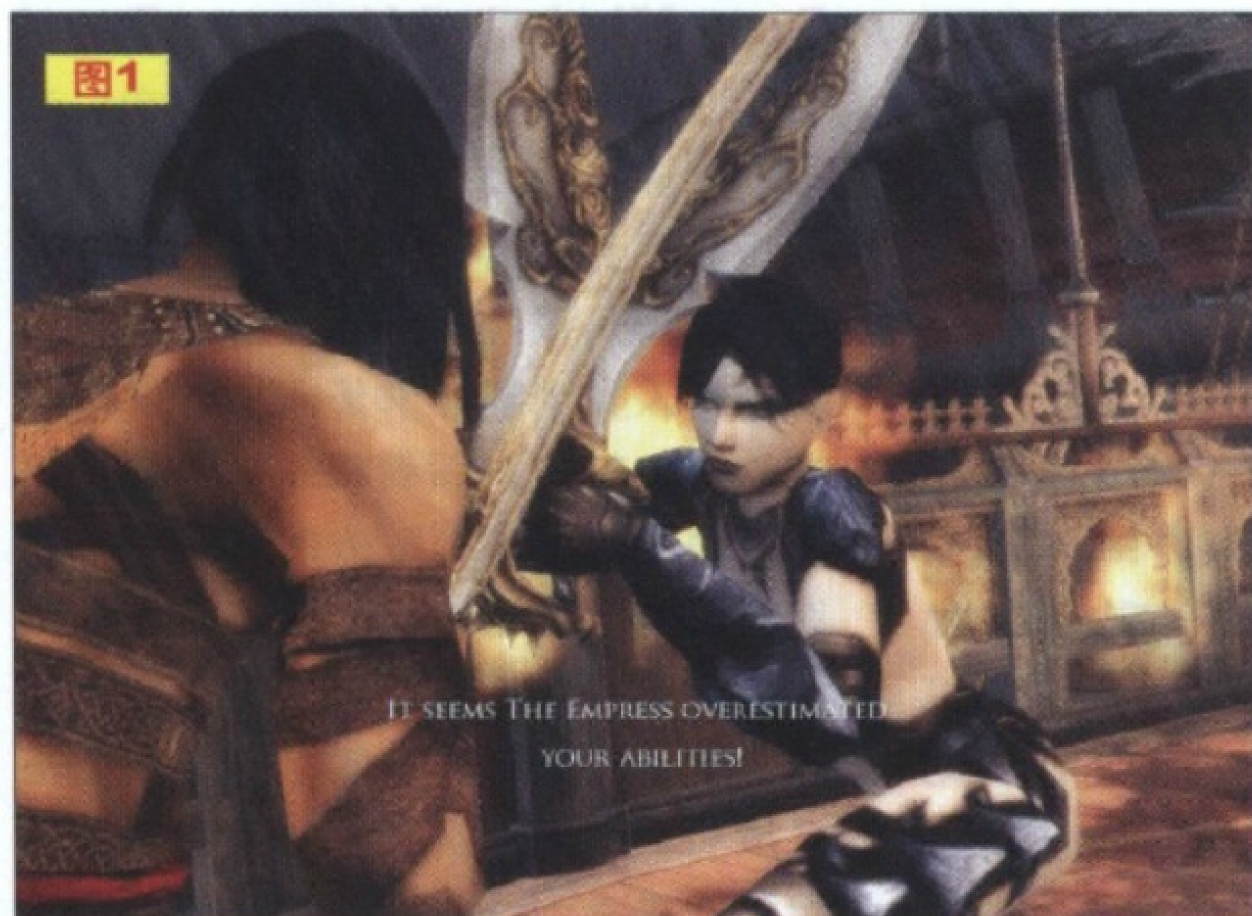


图1

前面发生的厄运了。王子的故事就这样再次拉开了序幕……

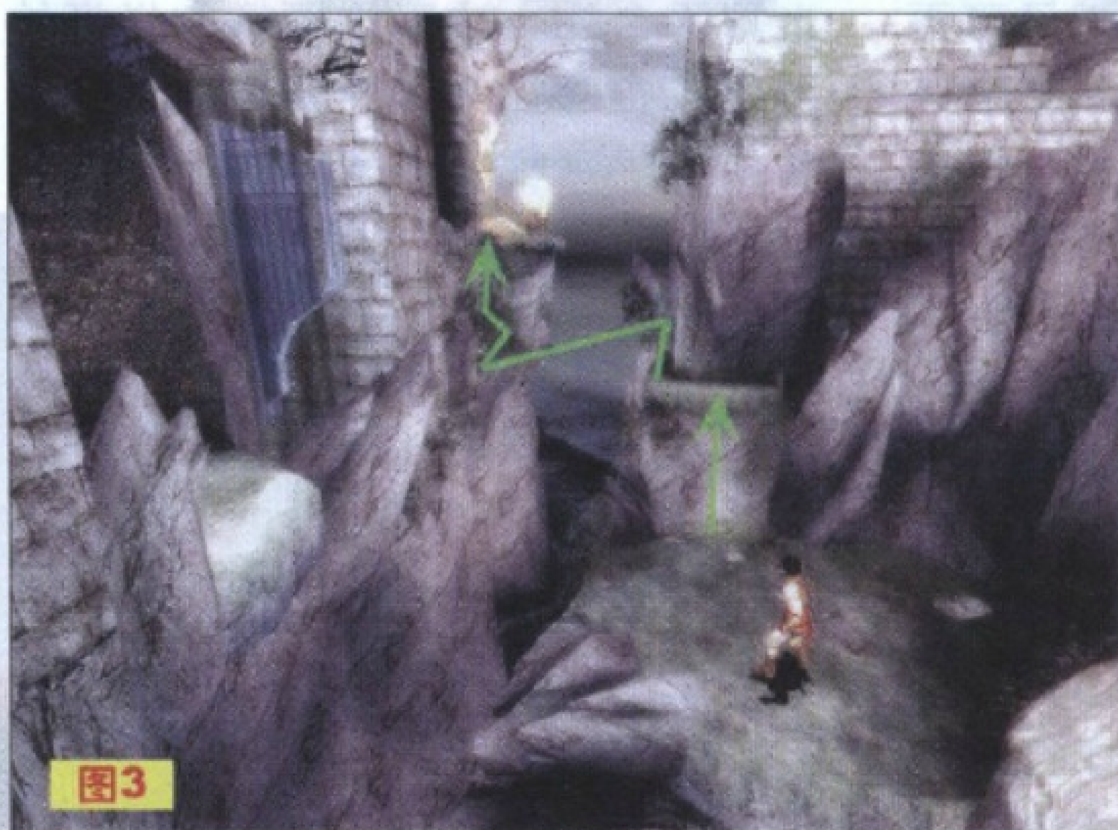
画面一闪，勇士已出行了。恶浪冷雨交织在一起，黑压压的洋面上，一个冷酷的黑衣女子率领一众小妖截住了王子的船只，想要阻止他们上岛，双方展开了激战。火光熊熊，杀声震天。略显苍老的王子杀掉几个小妖（请在此尽快熟悉王子丰富的新招式），从破损的甲板进入船舱，之后飞越到对方船头上与黑衣女子展开了决斗。首先要防住她的猛烈攻击，再伺机反击。交战过程中双方几次持刀力拼（图1）。经过几个回合的较量，黑衣女子还是棋高一招，把王子扔到了海里。

Beach——Present（海滩，现在时）

王子真是洪福齐天，深不见底的海洋并未吞噬他，反倒是潮汐将他送上了海滩。宝刀在战斗时被打飞了，王子只能就地取材——捡起一根木棍。尽管很别扭，但马上还得用它击落讨厌的乌鸦。准备顺着残破的道路上山，不过在此之前请先到楼梯旁边砍开一个宝箱1（图2），这是游戏中需要收集的项目之一，可打开主菜单奖励选项中的概念图。然后往山上走，看到壁上一处像洗脸池似的设施，它的主要作用就是存储游戏进度。前面的路被巨石挡住了，可攀住边缘移过去。往前来到孤崖上，月光凄冷寒鸦啼，但双腿可别软，爬上石壁上的石檐，贴着墙壁移动，再跳到另一边的石壁旁（图3），之后回到台阶上。


图2

前面是一堵较高的石壁，该用上王子蹬墙而上的绝技了。翻过去后，眼前是已被树干挡住的入口，只能落到旁边的平台上，这里要用到飞檐走壁的轻功。最后攀住一根柱子，经过几次跳跃到达上层，打开宝箱2。从木门下面的破洞翻滚进去，接下来的一个坑需要走壁过去，然后跃离墙壁跳到旁边。继续沿台阶来到铁门前，从附近蹬墙而上翻到门后，终于来到了城堡的入口处。


图3

Fortress Entrance——Present（城堡入口，现在时）

城堡建在山上，周围是无底的深渊，而飞架其上的阶梯已断裂。王子正在考虑如何进入城堡，那个黑衣女子又出现了，不过偷袭失败后她没有再跟王子交手，而是让一群小妖来缠住他。王子顺势夺过小妖手里的蛛刀，这件武器是岛上的寻常装备，但总好过木棍。很快解决了敌人，从黑衣女子逃走时打开的侧门追上去，来到一处小院。烦人的乌鸦出现在眼前，但这次是乌鸦们化身而成的乌鸦精。王子跳到其身后挥刀连斩，乌鸦精身中数刀后化成一群乌鸦飞到了院落一侧的高处。借助入口旁的墙壁上去（图4），攀上柱子跳到乌鸦精所在处，第二次与其交手，这鸟人经不住几刀又飞到了更高处。在墙壁上走"之"字路线前进，爬上壁架上的石檐（图5），经由柱子接近乌鸦精，这回它就逃无可逃了，彻底击败它吧。稍作停留，踩下墙上的开关开门进入房间，飞檐走壁到红布幅处滑下去。借助石块攀上柱子爬到上层。走壁到石壁的石檐上，把着边缘平移到墙壁后面，最后进入一个"水帘洞"，那个黑衣女子在气流处消失了，莫非这就是Maharaja当年用来回到过去的时间传送点？王子上前一试，果然回到了过去。


图4


图5

Fortress Entrance——Past（城堡入口，过去时）

黑衣女子已跑掉了，必须追上她！冲进通道发现情况不一样了，过去跟现在的变化真大，在这个时

间，机关还没有朽烂呢。首先得避开刺柱，然后还得算准刀片上下移动的空隙才能跑过坑去。进房间收拾众小妖。虽然没有石块，但可借助木柱来攀住石柱爬到上层，打开


图6

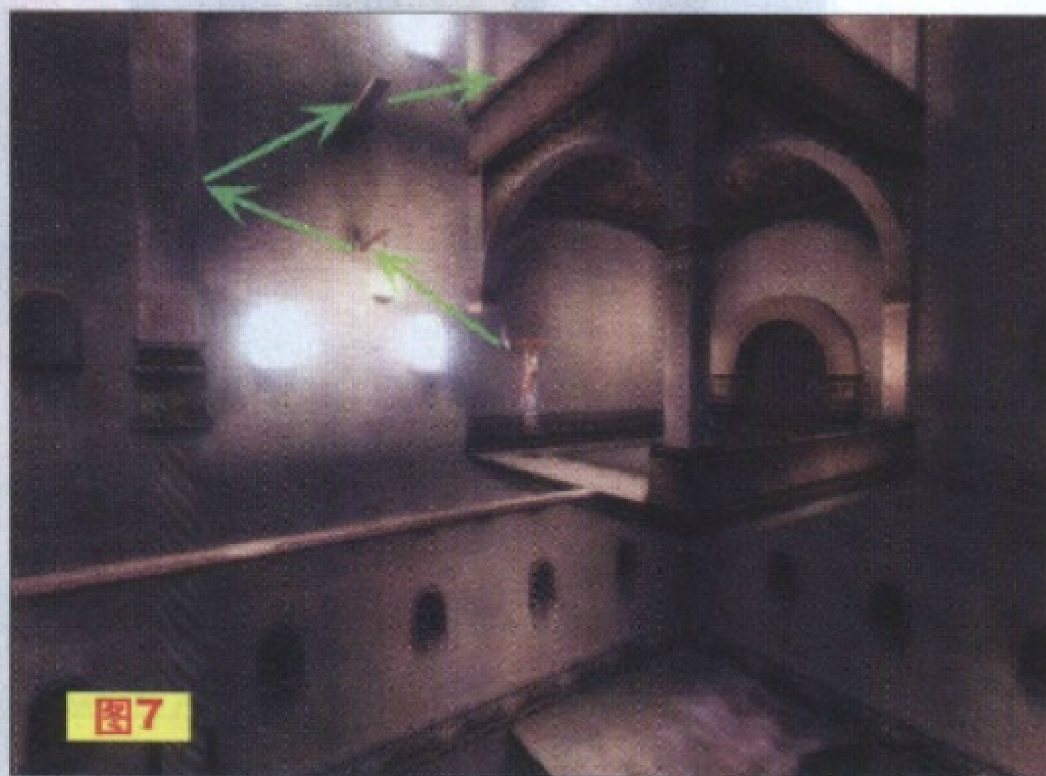
宝箱3。走壁经过石柱上的石檐到达对面平台。蹬墙踏上开关，落地后赶紧出门来到小院。之后王子可再上去一趟，在楼梯的旁边有个开关，打开上面对着楼梯口的一个洞口。时间很短，王子可试着用沿阶梯左侧走壁的办法快速上去，但难度极大，也可等学会“子弹时间”技能以后再来。后面的走廊通往一个增加HP上限的装置处（**图6，以下简称为HP+**）。与前作不同，这次的HP+不是找到就可以，还得经历一系列复杂机关的考验才行。眼明手快，用走壁和翻滚的本领都可应付。注意这次的尖刺丛不能像前作一样慢慢走过去，而是要快速跑过或者是翻滚过去。其中一片尖刺丛比较长，走壁途中要注意利用伸缩的石条落脚。好在出来时机关就全都关闭了，出了洞口注意角落木桶后面藏了一个宝箱4。回到小院，进入对面的走廊，翻滚避开刺柱，喝口水，歇一会儿。前面有雾妖挡路，它们会瞬间移动还会投掷暗器，最好的办法就是“以彼之道，还施彼身”，同样投掷武器将其秒杀。然后走上长长的阶梯，消灭敌人进入城堡。进入走廊来到坑边，借助对面壁上的木檐跳到另一边，再走一会儿就来到了城堡主厅。

Central Hall——Past（主厅，过去时）

主厅两边的一些地板上有不同程度的隆起，形成错落有致的落脚点，爬上去跳过中间的柱子来到对面的高台上，走壁跳到凉台再进入走廊，通过重重机关来到一个小厅。

Southern Passage——Past（南边的走廊，过去时）

眼睁睁看着黑衣女子抢先一步，尽头的闸门已落下。注意墙边有个宝箱5，抓住离地面较近的横杆作单杠回环动作，甩出去抓住更高的横杆，往旁边移动调整方向，甩到角落的平台上。走过窄窄的木梁来到另一角落的平台上，再作两个单杠回环，这次要甩到墙壁上并立刻反弹跳到头顶的短木条上（**图7**），跳到上层平台处。这里需要攀住栏杆的外侧（跑向栏杆王子就会翻过去攀着），跳到柱子间的木梁上，走到


图7

另一边跳到平台上。再攀住外侧，跳起抓住红布幅滑到末端时赶紧跳到下层平台上。走上连接另一平台的木梁时要注意，一个女忍者跳到木梁上，摆出了不是你死就是我活的架势。往前走，等她冲过来时跳起来一刀把她斩落梁下。到对面借助木条通往上层的平台，同样挂到外侧跳到木梁上，在中间处拉下开关升起闸门。然后走到另一边，跳到平台上打开宝箱6，再走壁到红布幅处滑到地上，进入走廊。来到坑边，利用红布幅滑下去，跳过几根木条到达坑对面，祭坛就在前方不远处。

Sacrificial Altar——Past（祭坛，过去时）

王子刚走进祭坛，抬头就看到一个像木乃伊一样的怪物进入高处的通道口，那是谁？来不及多想，前面到了祭坛，发现黑衣女子正跟一位着红衣的女士打斗，后者眼看就要掉落祭坛旁边的深渊。“敌人的敌人一定是朋友了！”王子天真地认为，他上前急于演出“英雄救美”的好戏。这次战斗跟上次没什么不同，只要注意不要被黑衣女子一脚踹飞。最后王子救起了红衣女士，但对方却表情冷默，并不表示感激，还让他赶快离开。这时大厅上层建筑因为黑衣女子死亡造成的冲击开始坍塌，王子把红衣女士扔到台阶较低处，又救了她一次，她的态度总算友好了一些，告诉王子赶紧离开，不然时间女王会杀了他。

仔细查看周围，看到门口有个宝箱，这要等以后再来拿取。先打开角落的另一宝箱7。把那个破损的石碑拖出来打开暗门（**图8**），后面的走廊通往第二个HP+。有一处地方需要跑过尖刺丛，接近末端时根据刺柱现在的位置改变跑动方向避开。出去爬上石块，跳到柱子的石檐上，在柱子和横杆之间穿梭跳跃上去，最后转过身来荡到上层残存的过道上。蹬墙而上抓住一根绳索，这里绳索的作用不是荡来荡去，而是可抓着它在墙上跑来跑去，之后放手（按跳跃键，注意不要多按


图8

了）。继续跑到木条处，从这里跳到断处的另一边。连接另一侧过道的桥梁已断掉，攀住断处的边缘落到木条

上，接着跳到对面，沿着木檐移动，通过窄窄的石梁，上去来到断桥的另一边。抓住绳索爬上去，往后跳拉下开关。它的作用是关闭墙上的窗页，这样王子就可走壁过去了，然后抓住绳索就可来到某个角落。进入旁边的房间会出现很多女忍者，可引着她们跑出去，蹬墙而上踩下开关让她们尝尝尖刺的味道。

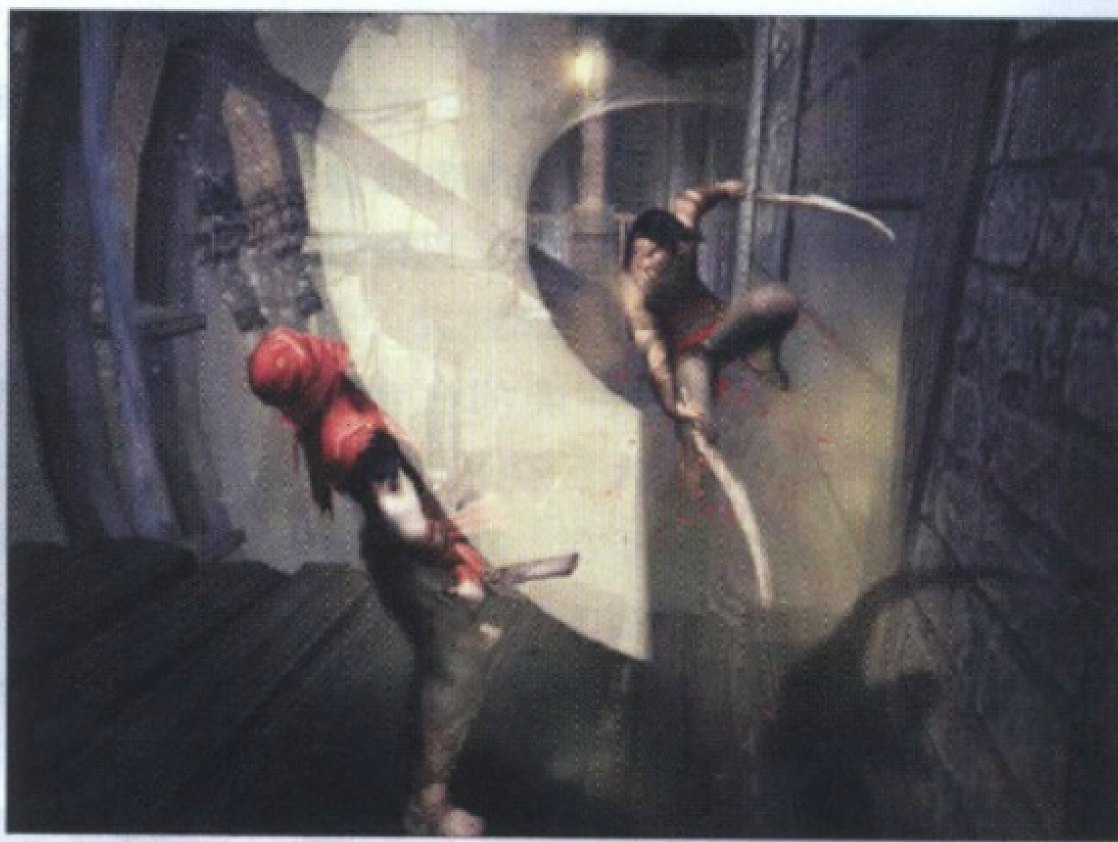
摆脱了女人们的纠缠，现在可安全进入房间了。蹬墙而上攀住石檐，经过几次单杠回环，跳进高处的通道。跑进尖刺丛，不可停留，赶紧蹬墙而上爬上石檐，利用横杆到达更高处，看准刺柱移动的间隙跳离此地，进入走廊。前方是一个很长的坑道，走壁过去借助数根绳索前行，来到又一个“水帘洞”。但这里的传送点还没有激活，得按顺序踩下四根柱子上的开关才行（至于这个正确顺序嘛，每次都是随机变化的，只能自己尝试了）。

Southern Passage——Present（南面的走廊，现在时）

使用时间装置让王子学到了新的



绝招“风暴之眼”。前进来到下面的走廊，刚学的绝招在这里就得派上用场了，翻进门后来到大厅上层，这时像牛魔王一样的Dahaka在对面的走廊里亮相了，王子赶紧在石块后躲了起来。Dahaka一下就把铁栅栏击破了，看这声势，难怪敢在万米高空表演杂技的王子面对他也要腿软。好在他没有发现王子，四处张望一下就走掉了。待魔王走远，王子得马上行动。跳经一些木条和绳索、横杆，到达对角处的平台。然后经过树枝跳过去抓住柱子的裂缝，利用红布幅到达下面的木条，最后来到地面上。消灭一批敌人后，来到尽头处被石块堵住的门边，在墙壁和柱子之间使用Z字跳跃的功夫，最后抓住柱子顶上的缝隙，经由树枝跳到被魔王敲开的入口处。喝过水来到室外，还没来得及呼吸一下新鲜空气，神出鬼没的Dahaka竟从明明没有其它出路的走廊里冲了出来。赶紧撒腿跑吧，稍有迟疑就会顷刻间丧命。走壁越过断处，几个单杠回环逃到角落的平台，滚进小小的洞口，这才摆脱了魔王。沿路前进回到城堡入口附近的房间，像上次一样设法进入大坑后面的走廊，魔王又追来了，小心它的“吸星大法”，夺命飞奔逃进“水帘洞”，有着恐水症的魔王只能干瞪眼了，难道它患了狂犬病？



Fortress Entrance——Past（城堡入口，过去时）

通过传送点，来到房间又见到了那个木乃伊正从铁栅栏后面走过去。这厮看到王子大人竟然随手拔下钉在柱子上的斧头丢了过来，幸好王子闪得快。这到底是什么怪物？

Central Hall——Past（城堡主厅，过去时）

继续前进来到主厅，对面的门已打开了，进入那里的走廊，走上阶梯来到一个坑边，等刺柱靠近这端时走壁过去跳到石檐上，爬到上一层的石檐上让刺柱过去，然后攀到边缘从左边另一根刺柱下面移过去。之后，王子来到了放沙漏的房间。

Hourglass Chamber——Past（沙漏室，过去时）

在这里又碰到了红衣女士，她告诉王子，女王正在里面的大殿创造时之砂。在王子的一再坚持下她透露了进入大殿的办法：必须将城堡东西两座塔上的机关都激活。最大的收获在于她送给王子一把蛛刀（以后可用四连斩绝技了），它可作为把手启动主厅的机关。走之前别忘了楼梯旁边的宝箱8。

Central Hall——Past（城堡主厅，过去时）

回到主厅用剑启动开关，一个转盘开关从地底升上来。把它转向南面（以沙漏室的方向为北），让那些地板的高度发生变化，现在可到达主厅旁边坑里的一个入口。在两面较宽的墙壁间Z字跳跃一路下去，再走壁到墙边，Z字跳跃上去，经过角落的石檐就可到达入口处，这里通往第三处HP+。请注意旁边有沙子泻下的墙壁，以后可将它劈开哦。进入走廊后等待垂直升降的刺柱接近下端时跑过去，过了一些机关拿到HP+，回到上面。现在把开关转到东面，爬上石台，到石壁后走壁跳到石檐处，攀爬上去来到高处的入口。先到旁边打开宝箱9，再进去。来到一道沟旁，先不要触动开关，到沟里可找到宝箱10，敲碎旁边的罐子还能找到时之砂。然后踩下开关搭起铁板，马上放慢时间冲过去。接着又要过一道沟。利用横杆甩到墙上的开关处踩下，落下去时启动“放慢时间”特技，顺着铁板跑过去。

Garden Hall——Past（花园大厅，过去时）

出了走廊来到一片郁郁葱葱的花园，中间有个女神雕像。游览一番，在角落雕像旁边找到宝箱11。

回到女神像面前，爬上一个梯子到达上层，打败乌鸦精，追着它来到一处平台将它消灭。然后借助雕像头顶的横杆跳到旁边的入口，穿过走廊来到室外。

Garden——Past（花园，过去时）

使用转盘开关打开门，沿过道来到一片草地上。先不管敌人，到外侧一个角落（图9）攀到边缘，沿壁上


图9

的石檐下去，进入一条走廊，这里通往第四个HP+。进去后前进来到一片尖刺丛前，这里既有旋转刀也有刺柱，可等刺柱快转到那一头时跑过去，一个翻滚同时避开两个机关。接着又经历了重重机关，终于拿到HP+。回到上面草地上继续和红武士战斗，接着又会出现三个雾妖。当这个地方恢复平静后，在石壁后找到宝箱12。挂到旁边的栏杆外侧，发现下面居然还隐藏着一个宝箱13，下去拿到后用Z字跳跃上来。然后拉下石壁上的开关，放慢时间，借助升起的木箱爬上墙上的石檐。之后跳经树枝、木条、横杠，经过三个角落的柱子，跳抓住石壁上的横杆，甩到树枝上，跳过去抓着绳子跑到更远的一个柱子那里把住缝隙，终于跳到上方的平台上，烦人的乌鸦精又出现了。战斗结束后再利用柱子爬到顶上，跳到对面拉下开关把木桥放下，这样就可过去把箱子拉过来压住开关。下去在打开的门后转动转盘开关放水。到旁边水渠里喝水，再转到墙后。这里的石壁裂开了，后面有个宝箱，得等以后拿到砍墙刀再来。

Garden Hall——Past（花园大厅，过去时）

原路返回花园大厅，转动四个新出现的转盘开关，把水引到两个角落的雕像那里，这样北面的门就打开了，进去穿过走廊来到传送点。

Garden Hall——Present（花园大厅，现在时）

通过传送点后王子学到了必杀技——"命运气息"。沿路来到通往花园大厅的过道，爬上旁边的方石，跳到中间的木架上，经过花园中间的木架到达对面平台。顺着石檐来到上层，经过树枝和木架到达雕像手中的石块，冲进旁边的入口。

Garden——Present（花园，现在时）

来到室外，攀住边缘，顺着石檐来到一处平台上，再爬上石块把住缝隙爬到上层，从这里走壁跳到草地处。有多名敌人等候在此，王子也可不予理会，直接爬上旁边的石块，通过石檐跳过去抱住树干，像猴子一样在树枝间跳跃，目的地就是某个墙头。继续前进来到一处平台上消灭敌人。然后走壁到达一处薄薄的石壁（图10）。在这里喝点水，然后蹬墙


图10


图11

而上，在树干间跳来跳去，通过两处平台之后进门。这里的墙壁凹凸不平，无法依靠走壁越过面前的坑，只能借助一些伸缩的石条到达对面。接下来的机关更有难度，这次还是要利用石条，不同的是跳到第二根石条上时要走壁过去，借助绳索跑得更远，然后跳过去抱住树干（图11），等刺柱转开时跳到柱子处。消灭敌人通过房间，经过杆子跳到平台上，走壁攀柱跳到另一入口处，一身臭汗疲惫不堪地穿过房间。

Garden Waterworks——Present（花园供水系统，现在时）

王子随后得想个办法回到过去。走壁跳抓住柱子，几个来回后先跳到

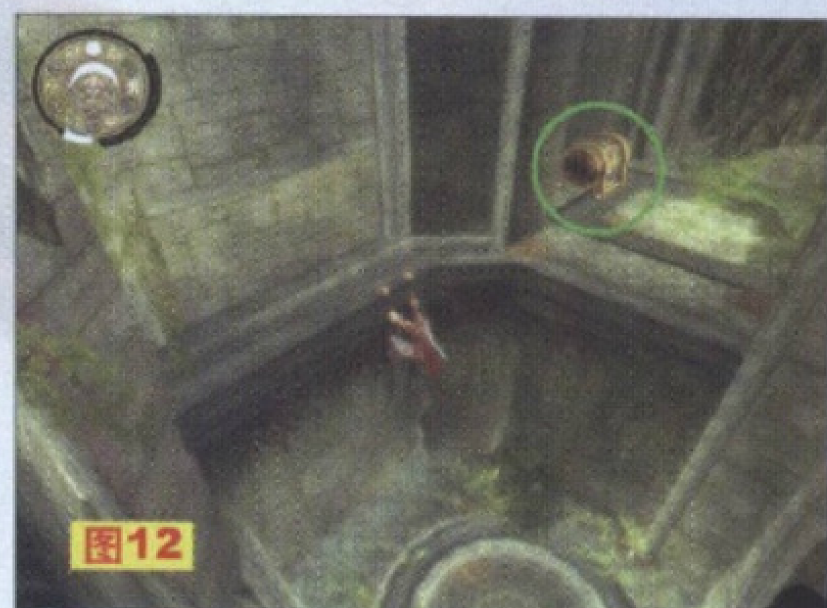

图12


图13

墙边，进入房间，在上层劈开宝箱14（图12）。出去跳回到柱子上，经历一系列跳跃最后到达乌鸦精所在平台，没等王子动手，Dahaka突然出现，抓住它把王子撞飞。王子自知绝

非强大敌人之对手，赶紧跑到梯子处爬下去跳到横杆上，两个回环后落在地上，撒开两腿猛跑，走壁越过断处到达通道口（**图13**），穿过通道来到室外，走壁到梯子处爬下去，穿过道口来到花园大厅最高层平台上，往左边跑借助绳索到达对面，进入安全地带——水帘洞，逃脱了又一次追杀。

Garden Hall——Past（花园大厅，过去时）

通过传送点后得到了一格新的沙格。王子穿过通道回到空中花园的上层，到右边攀住栏杆外侧，跳经两根横杆到达对面过道（**图14**），一路前进来到了供水装置处。


图14

Garden Waterworks——Past（花园供水系统，过去时）

清除敌人，在树后找到宝箱15。然后把中间的转盘开关转向西边，爬上石块，爬上输水装置，跳抓住柱子，跳到墙上缝隙处，然后借助绳索走壁到达角落的转盘开关处（**图15**）。把这个开关转向南边，经过几次跳跃来到另一角落的转盘开关处。把这里的开关转向北面，这里跟另一边是对称的，只是行动的顺序相反。最后跳到输水装置上，再跳到墙边平台上。打开宝箱16后翻进房间里，使用转盘开关启动供水系统。先不要走，抬头看，高处有个入口，那是通往第五个HP+的。拿到后原路返回，回到这边角落的平台时，把开关转向南面，输水装置就会把水引入地上的沟里。再下去把中间的开关转向东面，就可把水送到水渠中，大功告成。


图15

Garden Hall——Past（花园大厅，过去时）

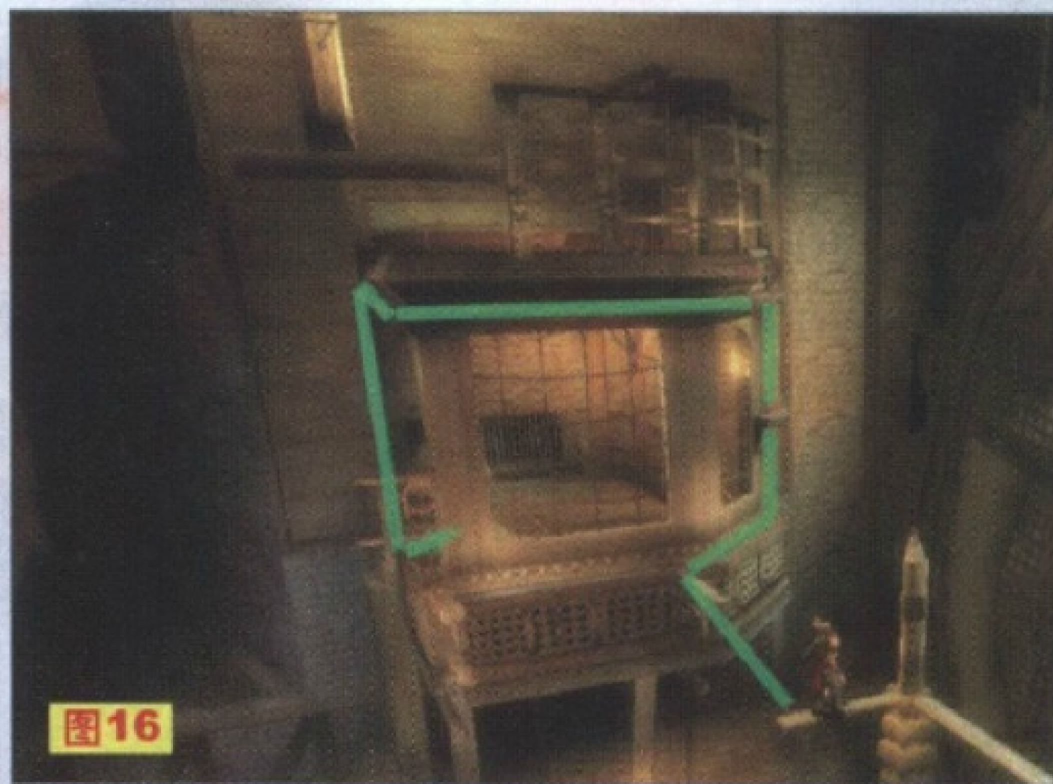
回到花园大厅上层的平台，到左边，抓住绳索到对面阳台上，打开宝箱17，踩下开关，回去爬上石块，借助横杆到对面平台上。拉下开关降下另一边的梯子，爬下去，利用绳索跳到平台上，薄薄的石壁后藏着一个宝箱18。然后利用红布幅回到地面上。原路返回城堡主厅。

Central Hall——Past（城堡主厅，过去时）

神秘的红衣女士在等待王子的到来，她这次提供了一把可蓄力攻击的狮刀。王子也终于得知了她的名字——Kaileena，还了解到时间女王的处境跟他相似，也是预知了自己的命运，不得不痛苦地等待死亡的到来。现在要抓紧时间前往第二座塔。转动开关指向西面，来到洗脸池旁边，一路飞檐走壁上去来到入口处。先斜着跳到旁边打开宝箱19，再进入走廊。拉下开关放慢时间进门，过了坑使用Z字跳跃上去。穿过走廊来到机械之塔。

Mechanical Tower——Past（机械之塔，过去时）

顺着木檐来到下层，消灭小妖后，出现了一个披着钢甲的巨人。攻击它的脚后跟可使它跪下来，这时候朝它跑过去跳跃就可爬到其头顶上。途中它会伸手抓住王子，可以向另一侧躲避，但更好的办法是放慢时间猛砍，轻轻松松就能解决。然后进门，注意台阶旁有个宝箱20。踩墙上开关，借助箱子爬上走廊，喝水。然后放慢时间，在页片转动的空隙跳到中央的平台上。跳经几根会伸缩的柱子到达墙边的木平台。踩下开关，借助木板和横杆到达角落。转动开关改变横杆的位置，回环甩到垂直升降的横杆上，再甩到高处。在这里碰到一种自爆怪物，打到它起火了就要赶紧退开。打完后拉下开关。跳到升上来的平台上，爬上平台边上的木架，顺着木檐移动进入房间（**图16**），这里有个宝箱21。爬上梯子，攀爬跳跃到达角落，转动开关。然后跳到齿轮上，跟着转到另一边，跳到角落。转动开关让木板转过来，走壁过去斩掉自爆兽，立刻跳到木板上，等木板转过去，跳到墙上的木檐处，来到旁边的平台。拉下开关让中央的平台再升高，跳上去。爬上木架，在页片转动的空隙跳到墙边的木条处，顺着木檐来到入口处。先到旁边找到宝箱22，再进入走廊。通过多道机关，尽头处的开关蹬墙而上是够不着的，得爬上门框，在抓着铁网格移过去时顺便踩下开关。进门，喝过水之后出去。踩下开关，放慢时间，跑过去爬上木箱，借助绳索来到上面的过道上。过桥有左右两条路可以走。先走左边，进入通道，通过机关，在尽头的房间里爬到上层，找到一个宝箱23。然后回去走另一边，又看到了木乃伊的身影。这里要等待水车转动的空隙走壁过去。下面一处就没那么简单了，得


图16



过几根柱子，采用Z字跳跃上到房间里。利用自爆兽炸开封住另一个出口的木条。到流水的地方跳到旁边，顺着石檐下去，跳过断桥，往左走穿过走廊。天井式的环境让人看了就觉得麻烦，必须在木轴和墙壁之间来回跳跃一直上去（图17）。到了轴上最高处的木檐上后，需要跳到墙上的开关处把它踩下，然后马上跳回到木檐上（图18），跟着轴转到另一面，跳到出口处。

放慢时间才容易过去，跑到柱子的阴影处，跳到木柱上，经过另外两根木柱跳到转盘开关处，转动它让旁边的铁板升降。走壁过去，等铁板升上去，再回来运用Z字跳跃上去。先在过道尽头打开宝箱24，再到房间里消灭巨人。进入房间角落的走廊，不要遗漏这里的宝箱25，记住前面这道沟。回到房间里从另一个出口出去，到达流水的地方，拉下开关，跳到对面进门。避开走廊里的机关，来到"水帘洞"。

Mechanical Pit——Present（机械塔竖坑，现在时）

通过传送点后学到了"时间创伤"技能。穿过通道，途中爬上石条走壁越过那根贴近地面的刺柱。出去利用挂在墙边的红布幅下去，同样跳



图17

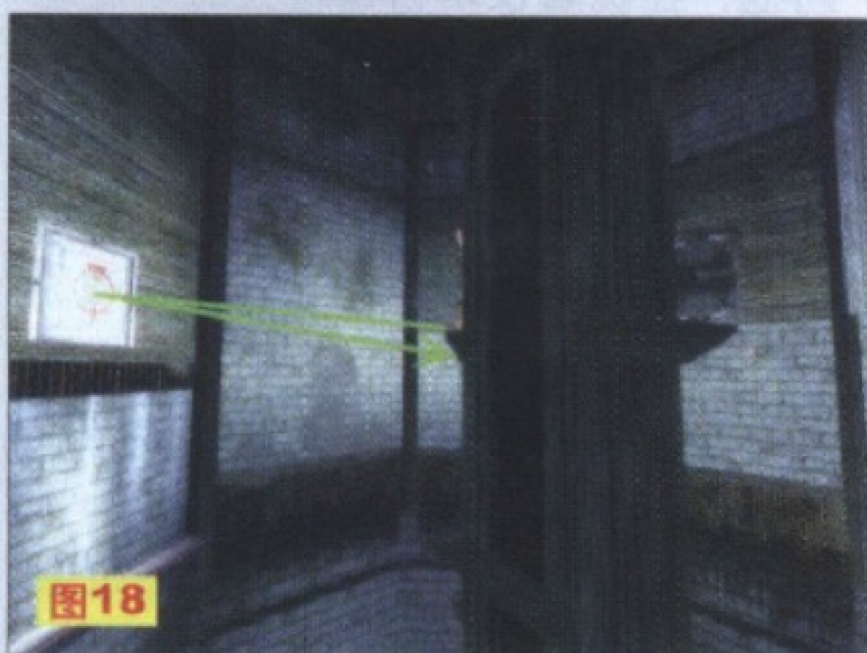


图18

Activation Room——Present（控制室，现在时）

王子到前面的房间利用自爆兽炸开石壁（图19），进入后面的大洞穴。用Z字跳跃上去。反弹跳到木檐



图19

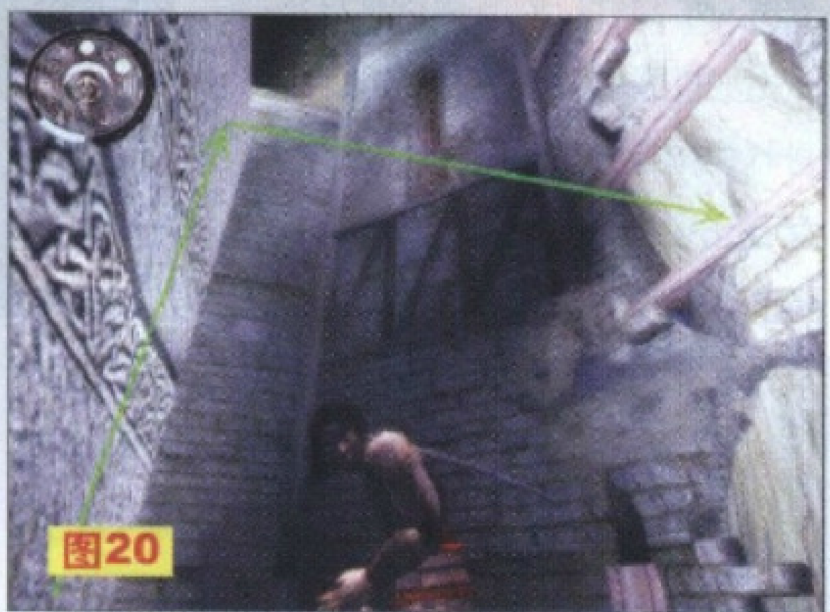


图20

处（图20），上去爬梯子，然后通过一些机关，下去消灭那里的敌人，爬上旁边的高台，借助裂缝到达一处平台上。Dahaka又追来了，赶紧往通道里边跑，来到传送点。

Activation Room——Past（控制室，过去时）

在传送点可增加一个沙格。闯过重重机关穿越通道来到外面平台上，中间很多齿轮的地方有个丢自爆兽的巨人。可利用它炸开两个角落破烂的



图21

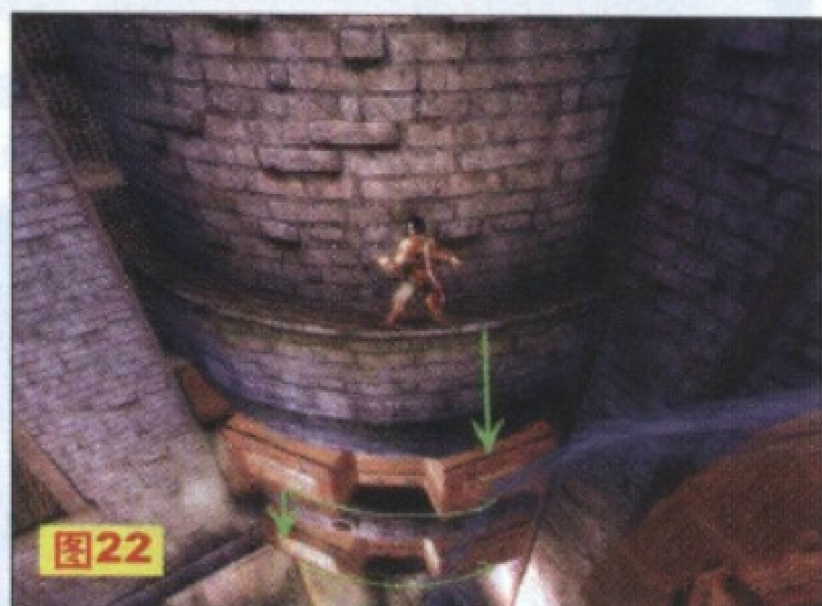


图22

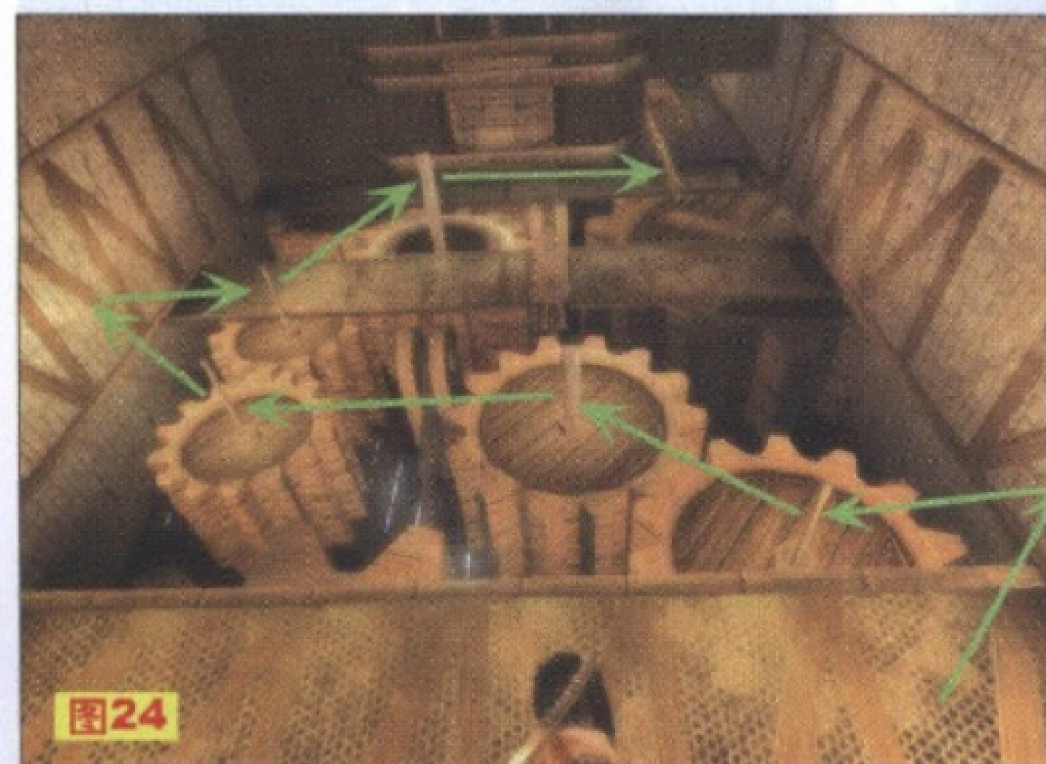
门和墙壁，门后房间里可喝水，墙壁后面的走廊通往第六个HP+。走廊里面机关相当复杂，但不要忘记还有"子弹时间"可利用。其中有的地方需要利用石条来跳过刺柱墙（图21）。拿到后出来进入刚才那房间，拉下开关，放慢时间，跑出去走壁钻过齿轮到达铁板处，翻过高台。先引诱巨人炸开破烂木门拿到宝箱26，再上去把住大石块的边缘，等巨人把石块下半截给炸断了，就可跳到三角平台上，最后爬梯子上去。转动开关让大齿轮移动到中间处。走壁从大齿轮后边过去。下面有两个不同转向的齿轮，要看准了放手落下去攀住齿轮（图22），最后从下层的齿轮处跳到木杆上，一系列的单杠回环之后，来到一个同样悬挂着大石块的角落，以同样的方式上去，转动开关移动这边的大齿轮。然后再走壁从这个大齿轮后面过去，来到第三个开关处，移动第三个大齿轮。走壁到大齿轮背后的铁板上，从墙上的洞口进去，打开宝箱27，下去途中又碰到一个宝箱28（图23）。最后回到平台上，通过升起的木平台前往中间处，在木平台上单挑巨人，然后来到那堆齿轮处。用齿轮的轴作为单杠这么一路上去，注意到最后一根轴上时要靠外一些才会对准梯子（图24），到上层搭起桥来到中间的房间，转动开关启动机械之塔的装置。进入对面的门，一番跋涉回到机械之


图23

塔下层，原路返回城堡主厅。

Central Hall——Past（城堡主厅，过去时）

在这里又撞上了Dahaka，这是第一次在过去碰到魔王。更巧的是，那个木乃伊也出现在另一边挡住了王子的退路，就在这生死瞬间，魔鬼居然抓住了那个木乃伊，然后就走人了，王子心中的谜团越来越大了。


图24

Hourglass Chamber——Past（沙漏室，过去时）

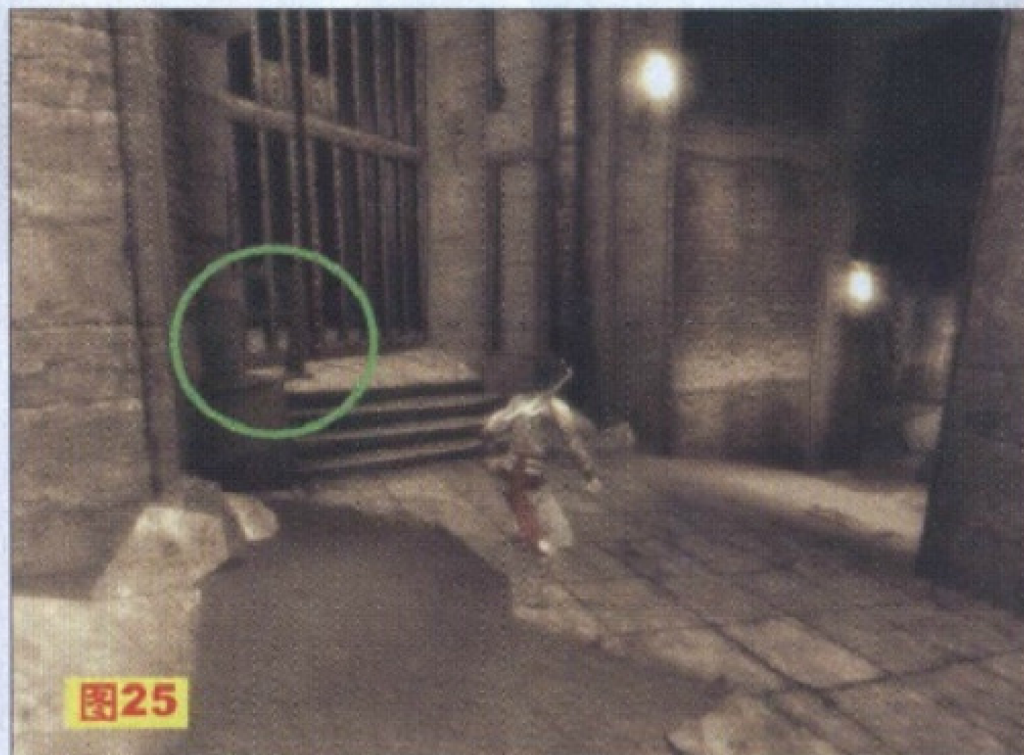
到沙漏所在的房间跟Kaileena会合，王子想邀请美女一同回巴比伦去，却遭到了无情的拒绝。随后的事情演变让人吃惊，原来红衣女士就是时间女王。而更糟糕的是，她看到的命运是自己会死在王子手里，所以早就打算杀死对手来改变自己的命运！那个黑衣女就是她的手下，而之前的帮助也都是别有用心，想让王子死在重重机关之下。于是决斗就开始了。跳到身后接连斩的打法比较有效，还要注意她是时间女王，懂得瞬间移动，小心不要一头撞到她的身上，打败女王后她化成了沙子。

Beach——Present（海边，现在时）

王子轻松地往山下走去，准备返回巴比伦。可Dahaka是不会放过他的，企图逃跑的王子被丢到了山洞里。王子百思不得其解，但只能先往山洞里逃去。跑过几个坑，最后抓住红布幅落到下面。跑进一道门，千斤巨石把门封住，这里是一间墓室。

Catacombs——Present（地下墓穴，现在时）

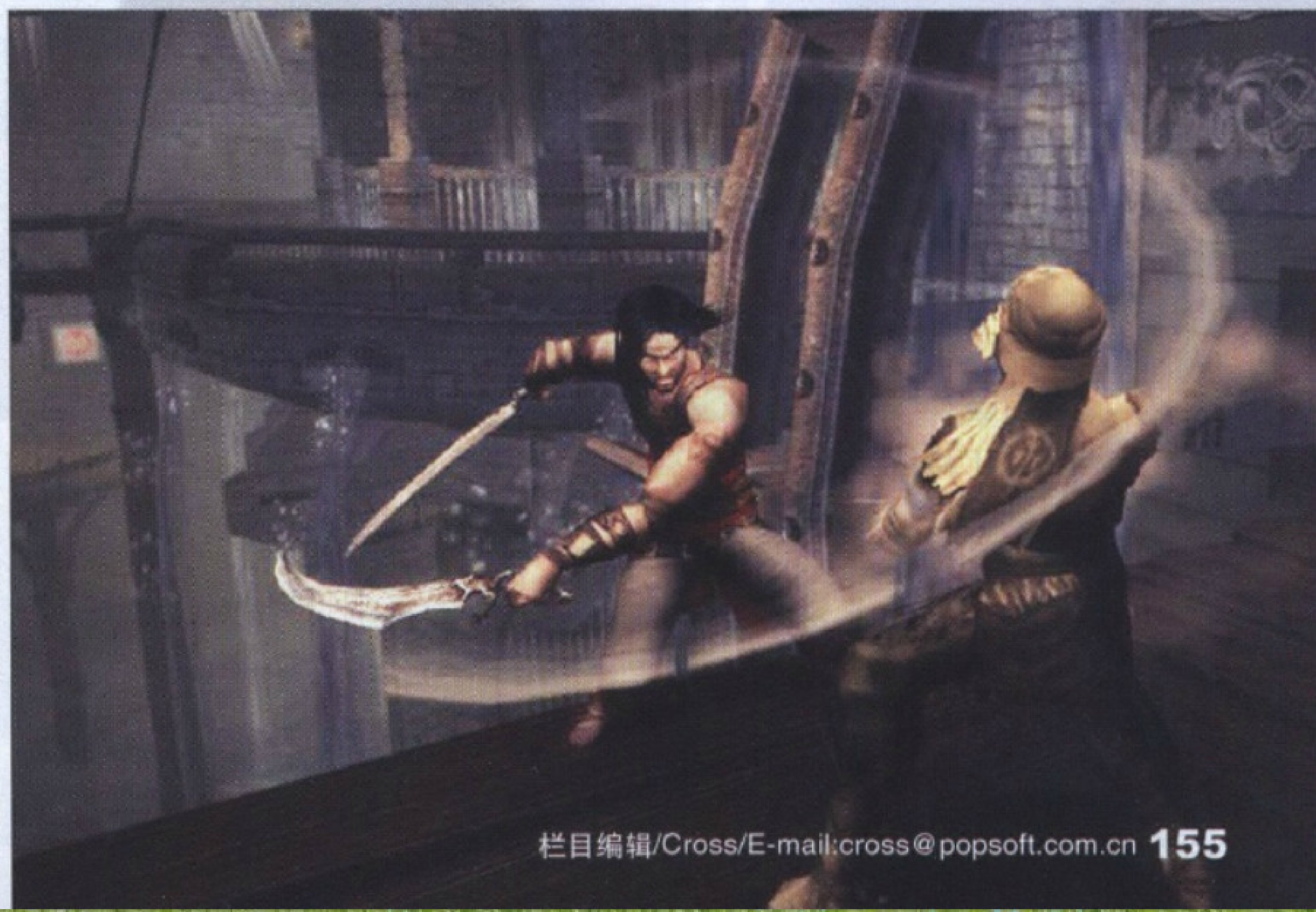
摆脱了Dahaka的威胁，王子才有时间来想想到底是什么回事，回想到女王死时化成了沙子，他明白了——那就是时之砂！王子完全绝望了，他这才相信，命运真的是无法改变的。就在这时，他无意中触摸了石壁上铭刻的古文字，这竟是Maharaja留下的，他当年带着手下来抢夺沙漏，结果战死。但他在一件叫做“鬼魂面具”的神器帮助下得以回到过去，才成功夺得了沙漏。对于王子来说这真是绝处逢生啊。走上台阶，Dahaka撞开铁门追了进来。赶紧往前跑，最后跳起抓住开关放下一道水帘挡住Dahaka，走壁到旁边的高台上拉出石碑，高台降低了，但中间的棺材升高了。再走上台阶，进入撞开的铁门后，过了坑，Dahaka又追来了。两个回环跳到坑对面来到岔路口，先往右边去，拉开关放水。顺着


图25

石槽到高台上拉出石碑。再进入铁门后，第三次追逐中王子到了岔路口往左边走。注意！不要漏掉铁门前面的兵器架（**图25**），那里有隐藏副武器之一的卡通手套，错过这个村可就没这个店了。然后抓紧时间跑，从石堆下面翻滚过去，走壁借助绳索、横杆到达坑对面。连续运用Z字跳跃到达上层，最后借着红布幅落到下面，转过弯终于看到了开关。在这里通过石槽到达高台，拉出第三块石碑。下去以后别忘了旁边有个宝箱29。爬上放石棺的高台，跳到水帘后，劈开宝箱30。一路前进，来到高处的走廊中，喝水补充体力。

Prison——Present（监狱，现在时）

穿过通道后沿着大厅上方的石梁移动，到达一处平台，在走壁前往角







落的平台时竟有一个女忍者也走壁迎了上来，紧接着是前所未有的生死决斗。之后利用红布幅落到大厅里。Dahaka可真是王子的克星，本以为宝刀要入手了，却居然被这魔王给砸飞到了深坑里。眼下也顾不上心疼了，赶紧逃吧，穿过走廊来到了传送点。

Prison——Past（监狱，过去时）

通过传送点后学到了必杀技“命运之风”。走廊中要避过多处刺柱前进，有一处坑道颇具难度，上方有刺柱在横向移动，王子无法跳过去，需要用攀到边缘跳到石条上的办法过去（**图27**）。最后来到了大厅，得到蝎刀（俗称“砍墙刀”，可用来劈开一些墙壁）。消灭敌人进入他们打开的门穿过通道，劈开墙壁来到房间里。转动开关打开牢房放出像角斗士一样勇悍的敌人，解决之后打开牢房里的宝箱31，将箱子拉到开关处压住。进入打开的门，穿过通道来到另一房间。转动开关打开牢门，在一间牢房里踩下开关，放慢时间跑进对面的门。在右边牢房里打开宝箱32。然后转动开关升起闸门，用Z字跳跃上去回到大厅，与高级巨人展开BOSS战，取胜后爬到上层，打开宝箱33。开门出去，有两道墙壁可劈开，一道后面是暗门，一道后面是打开暗门的开关，需要放慢时间才来得及，暗门后面的走廊通往第七个HP+。拿到HP+回到外面。进入尽头的走廊，爬上顶部的木条上去，喝过水后继续往上来到图书馆。



图27

Library——Past（图书馆，过去时）

消灭大批敌人，从一道门边经过，转动开关移开书架，进入房间拉下开关。放慢时间，出去转动开关移开书架，进门。爬上梯子来到上层，有个宝箱34。走到另一边把两个书架拉出来，Z字跳跃上去，一番攀爬跳跃来到一过道里，前面被坍塌的石块挡住了，这里有个宝箱35。然后出去跳到一圈木栏杆上，再跳到对面木栏杆上，往右走跳到墙上、石檐上，进入高处的入口。这里通往第八个HP+。拿到后出来，跳回到木栏杆上往另一边移动，最后跳到走廊上方的木梁上。低头可看到一个宝箱36，拿到后利用箱子回到木梁上，一路前进回到机械之塔。还记得上次跟第二个巨人战斗的房间吗？到上面的传送点回到现在，再来到那个房间，就可到沟里劈开墙壁（**图28**）找到特殊副武器泰迪熊（**图29，可吸敌人的血**）。然后一番折腾回到过去，再回到城堡主厅。



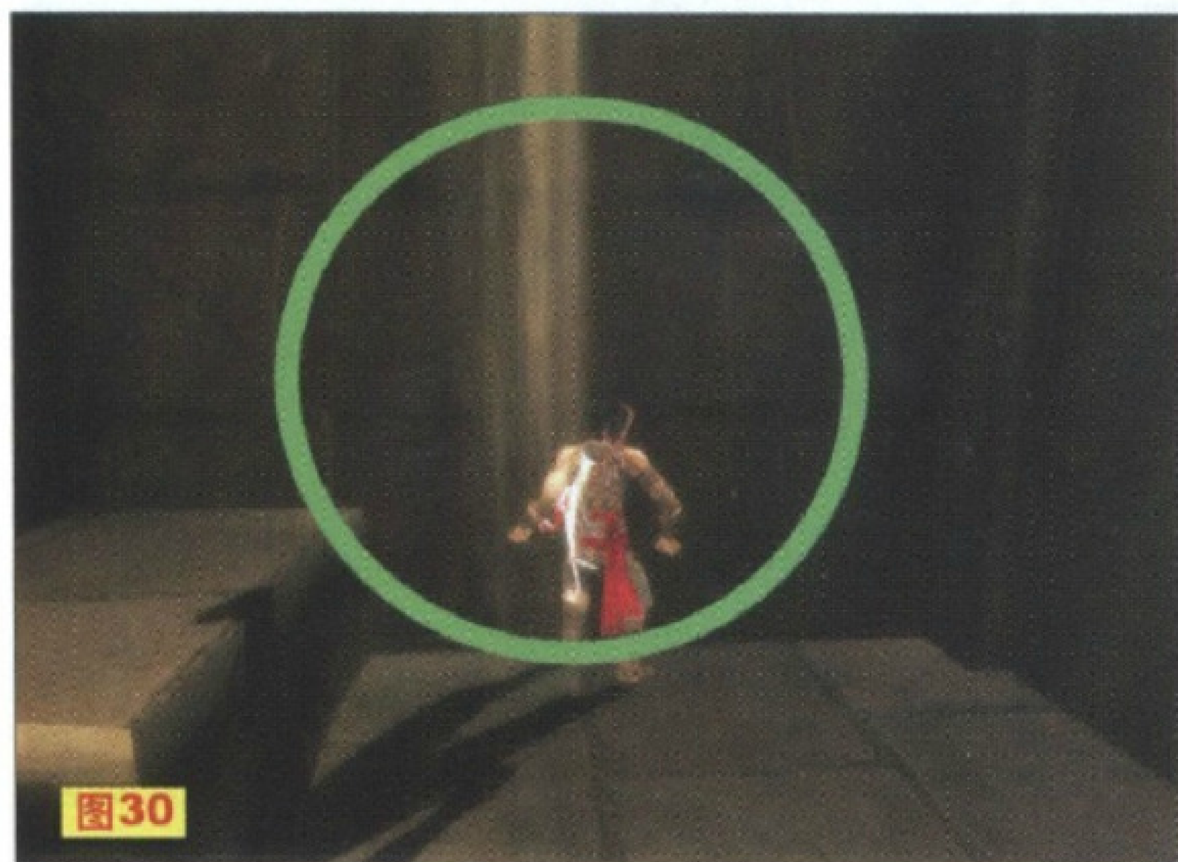
图28



图29

Central Hall——Past（城堡主厅，过去时）

到旁边那个通往第三个HP+的入口旁，砍开墙壁（**图30**）找到特殊副武器冰球棍。再去祭坛，途中要经过一个房间，到那个房间的上层可劈开一道铁门，后面有个宝箱37，另外把箱子拉出来垫脚可进入高处的走廊，那里通往第九个HP+，拿到后就“圆满”了。然后到祭坛拿到宝箱38，再经过一番跋涉回到主厅。花园


图30

之塔的那个宝箱39（**图31**）也不要忘记去拿。之后在回到花园主厅时，到女神像面对的平台最高层去，通过传送点回到现在，再返回此地，可在对面平台上劈开墙壁（**图32**）找到特殊副武器火烈鸟（**图33**）。

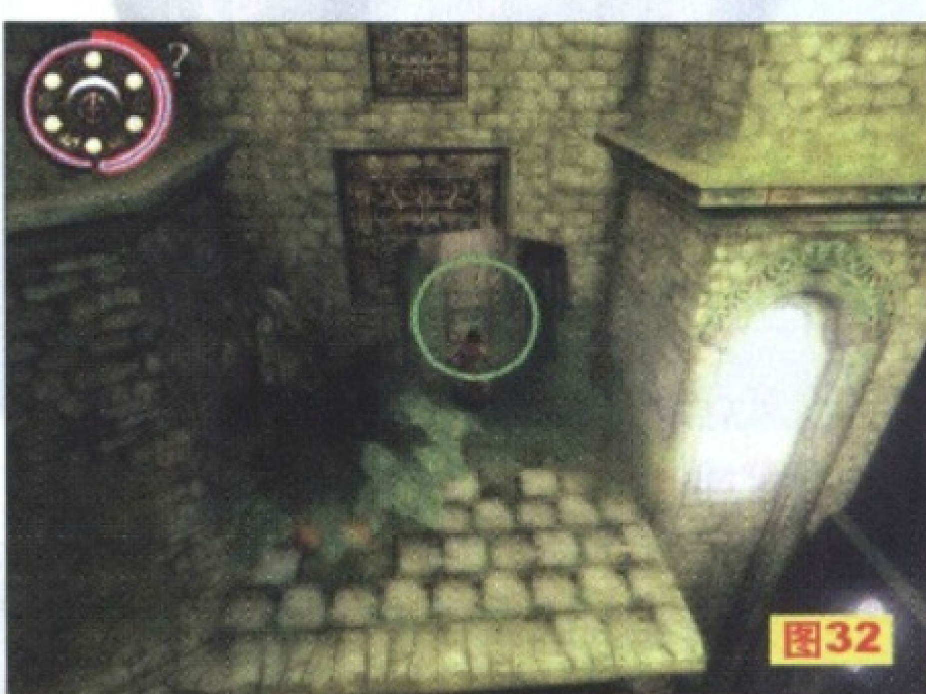
Hourglass Chamber——Past（沙漏室，过去时）

来到沙漏室，得到了水刀（这是打出隐藏结局的条件之一）。之后通过暗道来到大殿，找到两个宝箱40、41。劈开女王宝座后面的墙壁找到传送点。


图31

Sacred Caves——Present（神圣洞窟，现在时）

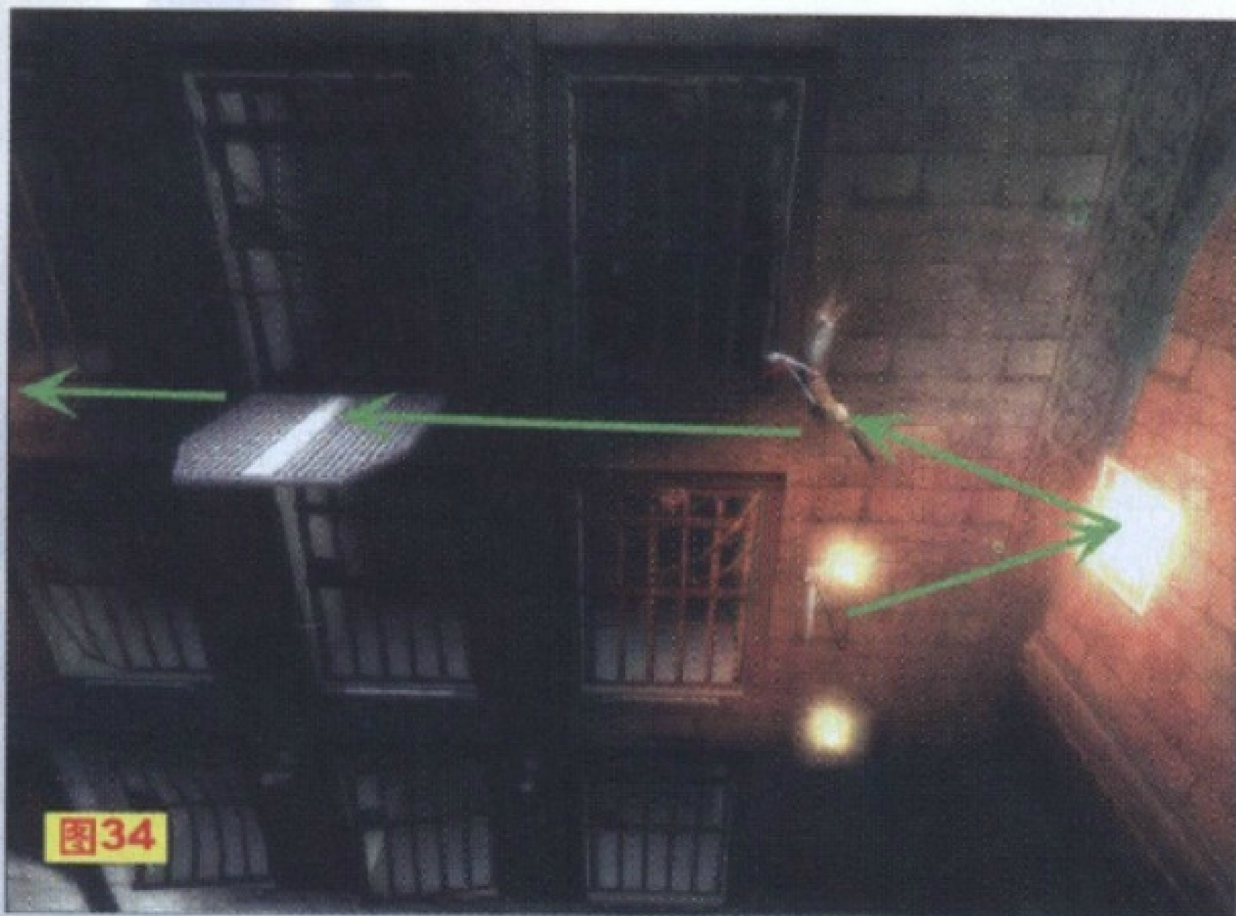
通过传送点增加了一个新的沙格。前进经过山洞，来到下面是水潭的大洞窟。经过中间的大平台跳到对面，从侧门下面翻进去，来到一个底下是深坑的房间。走壁到柱子的影子处跳抓住柱子，用Z字跳跃上去。抓住横杆甩到墙上踩下开关（**图34**），再回身跳到墙头上。跑到红布幅处滑下去，前进来到洞窟高处的平台上。攀爬跳跃到达另一边的平台，进去穿过走廊，借着红布幅


图32

下去，拿到鬼魂面具。戴上面具后王子变身成了木乃伊，原来王子之前曾见过的影子木乃伊正是他自己呀。这个状态下王子的生命会不断减少，但时之砂会得到补充，这样战斗和应付各种机关就更


图33




图34

简单了。一路前进来到传送点。

Sacred Caves——Past（神圣洞窟，过去时）

通过传送点学到“命运飓风”技能。没走多远又遇到一个宝箱42。出去回到大洞窟的平台上，消灭会飞的怪兽。跳到对面的平台，用Z字跳跃到上面平台上，再到另一边，穿过通道来到花园之塔，劈开这里的宝箱43。

Central Hall——Past（城堡主厅，过去时）

回到主厅，现在真相开始逐渐显现，在这里可看到女王命令黑衣女子前去拦截王子的船。

Garden Hall——Present（花园大厅，现在时）

再次进入花园大厅，到上层通过传送点回到现在。在通道会遇上Dahaka，王子被它丢进了井里。前进来到曾到过的大厅，当用Z字跳跃把住柱子上的裂缝后，移到旁边的木梁上，传送点是这段行程的终点。

Sacrificial Altar——Past（祭坛，过去时）

王子来到祭坛上方，在这里看到女王和黑衣女打架的原因：黑衣女向女王报告没能截杀王子还让他上了岛，结果女王勃然大怒，两人才打了起来。当他跳到铁板上进入通道时跟当时的自己打个了照面。经过一些机关，喝过水从小洞翻滚出去。

Cliff——Past（悬崖，过去时）

利用自爆兽炸开墙壁，借着红布幅下去，放慢时间跳到横杆上，几次跳跃后到达平台上（图35），消灭这里的敌人。蹬墙而上借助树枝跳到墙头，走壁到红布幅处滑下去跳抓住树枝，经过横杆甩到墙上，Z字跳跃上去，打开宝箱44。然后利用红布幅滑下去，经过几根杆子，跳到洞窟里的木架上（图36）。跑过拐角走壁到更高的架子上，到岩壁前将它劈开，旁边的宝箱会劈碎掉。

Fortress Entrance——Past（城堡入口，过去时）

接下来，王子来到城堡入口附近那个房间的铁栅栏后，投掷斧头击毙女忍者救了后来的自己。在旁边找到宝箱45，之后经过柱子跳进走廊里，喝水。继续前进来到一个铸造车间。

Foundry——Past（铸造车间，过去时）

在流下来的钢液旁边找到宝箱46，在另一边又找到一个宝箱47。来到上层，把开关转两次。走壁到另一平台，把开关逆着转一次。再走过木梁，把开关逆着转一次。钢水熔断了对面平台的铁支架，使它坍塌下来。跳到这一头的平台上打开宝箱48，再过去爬上上面的入口。经过一些机关，穿越监狱来到图书馆。现在可知道那个过道是怎么坍塌的了，原来这时候王子撞上了Dahaka。爬上过道上面的石条，从他头顶溜进去，但落到地面时还是被他察觉到了，过道就是在追逐时弄塌的。追到一个深谷上方时Dahaka踩破石板掉了下去。


图36


图35





Mystic Caves——Past（迷雾洞窟，过去时）

前进来到迷雾洞窟。深坑旁，王子先到对面拿宝箱49，然后下去。前进来到一道门前，借助石笋到角落的地方踩下开关，放慢时间回来进门。在沟里砍开石壁（图37）找到特殊副武器激光刀，这把刀很猛。然后踩下开关开门出去，最后来到机械之塔。出去跳到过道上，在尽头处打开宝箱50，拉下开关。返回时又见到了另一个自己，进入房间后竟被巨人丢到墙上洞里给弄晕了。

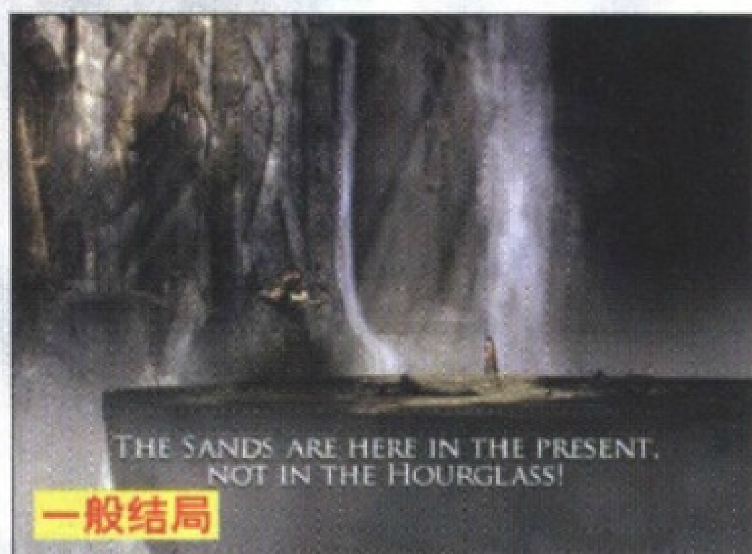

图37

Central Hall——Past（城堡主厅，过去时）

赶回主厅，正碰到当时的自己被Dahaka拦住，这次是那个王子被Dahaka抓住了，现在王子可恢复原样了。来到大殿，王子没有跟女王战斗，而是把她引到了传送点，把她推了进去。

一般结局：Sacred Caves——Present（神圣洞窟，现在时）

通过传送点到神圣洞窟遇见女王，展开决斗。只要躲开攻击，然后用跳到身后接连斩的办法或其它方式攻击。她使出龙卷风时要注意躲避。击败女王后，Dahaka把不应该出现在这



一般结局

个时间的女王和王子那个蕴藏时之砂力量的附身符都吸走了，从此消失了。

王子返回家园，可是巴比伦已变成火海。

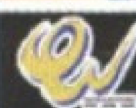
隐藏结局：（满足“找齐九个HP+”和“拿到水刀”两个条件就能达成）

王子回到现在，在神圣洞窟找到女王。这时Dahaka出现，要对付不应该出现在这个时间的女王，王子用水刀救了女王，发现这把刀可对付恐水的Dahaka，于是展开决斗。胜利后的王子和女王一起返回家园。但这时巴比伦已陷入火海，一个神秘的人物扬言王子的一切都应该是他的，而Farah（《波斯王


隐藏结局

子——时之砂》女主角）也被抓住了，这一切昭示着王子的传奇经历远未结束…… P







智冠电子沿袭以往名作《金庸群侠传》和《武林群侠传》改编优秀武侠作品的套路，在2004年底发售《四大名捕》系列的新作《四大名捕之铁手》，意为本年度武侠游戏市场画上句号。本作最鲜明的风格便是全部背景采用清淡的水墨画，使得游戏过程中走到哪里都感受得到传统绘画所带来的诗意，加上不俗的配乐和精致的美工更让“铁”多了几分惬意，成为年末中文游戏市场上不可多得的休闲武侠RPG。

四大名捕之铁手

■北京 小凡

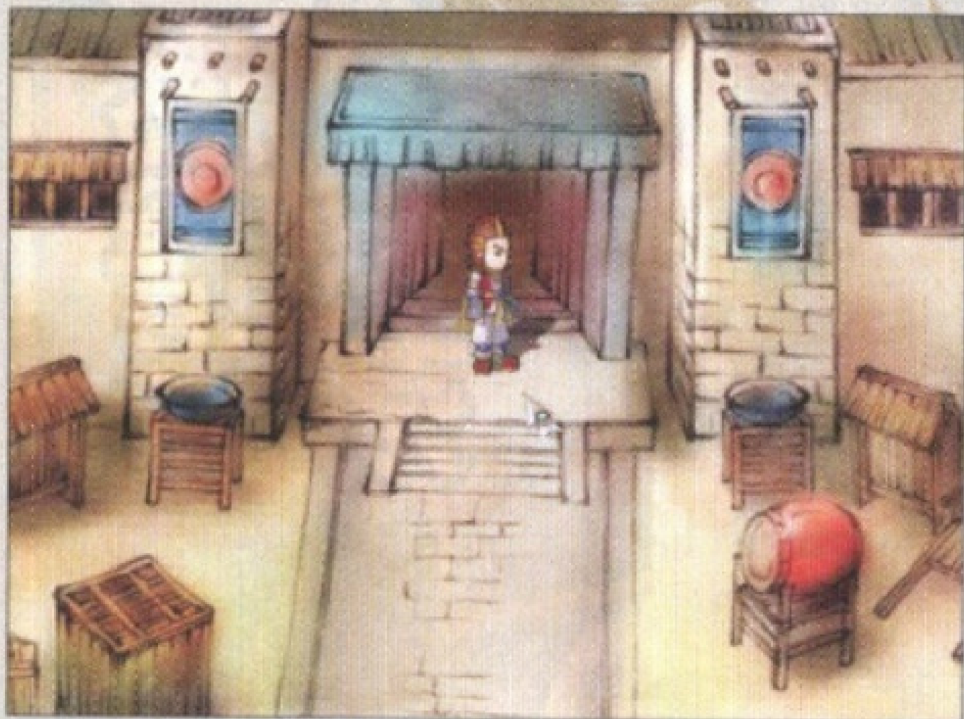
良品	总评 7.6
制作	成都众心
发行	智冠科技
载体	CD×2
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win98/Me/2000/2003/XP

文化、包容性：7.0　上手精通：7.0　画面：8.5　音效：8.5　创新：6.5　剧情：8.0

配置要求：CPU：Pentium Ⅱ 300MHz　内存：64MB　显卡：16MB以上　硬盘：1GB

第一章 沧州五条龙案

山间古道，官府派出的衙役终于将张豹、赵虎两兄弟拦截于青崖小径。这对江湖人称“绝户断门”的强盗虽不负恶名，却当真技高一筹，眨眼间便将大半武艺精良的衙役斩于刀下，气焰嚣张跋扈之外也真人如其名——贼眉鼠眼貌丑不堪。正当两恶徒欲灭杀尽数官兵之时，四大名捕之一铁手赶至山径，出面与张豹、赵虎对峙，电光之间两个江湖败类便不省人事。衙役们忙上前问候，原来铁手此行是赶赴沧州五条龙金盛煌的寿宴，刚刚碰巧遇见官兵捉拿恶贼便出手相助。铁手告辞了衙役们便匆匆上路。



沧州五龙的居所，所有案情就从这里展开。

来到沧州赴宴顿觉武林高人共聚一堂，一时间竟没有一个不熟悉的头面。五条龙之一的凌玉象前辈出面招呼了铁手，寒暄过后自觉应当逐一拜会在场的各路侠士。从银鬓虬髯一袭镶黄劲装的慕容水云处接过武功秘籍寒冰烈火掌、内功秘籍天地一元真气和轻功秘籍闪电惊虹（如果是困难模式，则只能得到天地一元真气），既是顺水人情，便自顾笑纳。同在场的客人一一拜过，不多时寿星的几个兄弟开始忖度为何寿宴主座仍旧空着，慕容水云前去察看竟带回三哥金盛煌重伤的惊耗。待到众人赶至金老的卧房时发现为时已晚，五龙之首最后的话尚未出口便已咽气。铁手辨认出他身上的是青州黑水门的黑水针，现在剩下的沧州四龙开始推测凶手的归属，由于线索过于明显，因此很有可能不是黑水门人所为。金老死前说出了一个似是而非的“楼”字，由于没有姓楼的宾客，大家决定先调查一下是否有姓“刘”之人。凌玉象回到宴席查出确有两名宾客姓刘，一个是完全不懂武功的当铺老板刘亚父，丝毫没有作案嫌疑，另一个是江湖上的三角猫货色刘九如，基本无人听过此人。尽管柳激烟显示了一下自己无愧于“神捕”这个雅号，背诵了刘九如的详细资料，但仍不能判断谁是真凶。好在这个刘九如被下人看到神色慌张地出入金盛煌的卧室并已匆匆离宴，多少有些眉目，于是铁手决定先赶往大名府探查此人下落。

宴席上的宾客告退前也都纷纷要求相助，送走所有宾客后铁手在门口遇见开封府诸葛先生派来援助的衙役，奇怪的是开封那边何以有如此灵通的消息？从衙役处得知在城门外的行刑部（门前有黄色箭头的小房屋）可进行备案（存档）和查阅地图，此后在其他城中也会有这样的地点，标志为黄色的箭头。在城中探访一下发现此地居民大多在思忖各自的生计，无线索可查。来到城西在兵器铺附近碰见周冷龙，听闻楚相玉和“时家双恶”刚刚越狱逃亡，又得知似乎是大牢统领将这三个钦犯放走。先不管这一团糟的内幕，豪爽热心的铁捕头尽管要事缠身，但还是一口答应协助周大人追缉逃犯——现在又多了一个赶往赤炼峰捉拿犯人的行程。

从沧州城西上面的出口离开，走通往舞阳城的路线（如果是从沧州的东边离开也就是走通向汴梁路线的话，就不会遇到唐牛获得大手印，但在后面屈奔雷的事件中可获得另一个凌厉的轻功秘籍——白驹过隙身法），出来便碰见路匪打劫，尽管这群家伙气焰嚣张，但对铁手而言似乎还是不够入流。三拳两脚干掉几名路匪后乘胜追击，虽然中了他们的天罗地网，但只不过是多了一些对手而已。先用轻功脱出重围，再回头将他们逐一解决即可。追不多远便可看到路匪的老大唐牛，这个人高马大的肥仔似乎并不比手下凶悍多少，那九尺钉耙使得也不如悟能来得自如。本想放他条生路套点信息，不料这个自称粗中有细的俗人却放烟雾弹大喊跑路，实在不够地道。不过唐牛会留下一本武功秘籍——大手印，等练好了再找机会还他吧。



第一个Boss级人物唐牛，实力不济但体积却是最大的。

进了舞阳城顿觉气氛热闹许多，但此时无心作乐，赶忙离开舞阳城选择走大名府路线便会追到刘九如。这厮跑得甚快，口中一直嚷嚷自己什么也没看到，分明是此地无银三百两。铁手施展轻功将他拦住，再三逼问刘九如到底在后堂看到了什么，这三脚猫自知敌不过闻名江湖的铁捕头却仍要拼命一搏，妄求逃脱缉捕。铁手用上刚刚从唐牛那里得到的大手印轻松便将其制服，正当刘九如好不容易决定告诉铁手自己看到的真相时，一群不知何处冒出来的官兵围上前斩杀了他。如此明目张胆的灭口行径让铁手十分不满，亮出自己的身份质问这群衙役为何乱杀疑犯，不料衙役们似乎都吃了豹子胆似的嚣张，完全不把四大名捕放在眼里。面对有了靠山就不可一世的小喽罗，铁手也只得不留情面地教训他们一番。适当的武力果然胜过舌绽莲花，从叫苦不迭的衙役口中得知是沧州禁军教头高山青指派他们杀掉刘九如灭口，并阻挠铁手办案的。如此有了清晰的线索，自当前往沧州追寻高山青。

经大名府至书卷气颇浓的青州，此地以松林书院闻名，据当地秀才称只要进得了此院乡试必能高中。铁手在青州游走一番，却也见识了大把苦读圣贤书口诵天下无知吃饭的贤士才子，只憾当下佞臣当道，如此栋梁生不逢时，只增叹惋。不过有趣的是，此地除了整日闭门不出却尽悉天下的秀才，就剩下守株待兔指望靠拾银发财的弱智青年，原来一个地方的智力也会同财富般不均，分化极度失衡。离开青州，在郊外看到凌玉象同慕容水云两人遭到高山青暗算，已无力反抗。来迟一步的铁手洞悉原来高山青便是刺杀金盛煌的元凶，而动机则是要追述到十几年前师辈们的恩怨。铁手见双龙已奄奄一息，而高山青丝毫没有放过两人的意思，便质问这个在军中洁身自好严格治军的良将为何如此不顾王法



游戏地图酷似智冠早先的游戏，从这里可以清楚地看到你最合理的行进路线。

私自寻仇，高山青似乎全无悔过顺从之意，严辞道出师父的恩情难报，此仇不得不复。看来作为四大名捕之一，铁手的一身武功仍要胜过一张铁嘴，搜人办案最行之有效的便是武力制服。尽管高山青作为禁军教头武技过人，但比起捉拿贼犯驾轻就熟的铁捕头仍是欠了火候，只需要在他靠近时使用寒冰烈火掌或其他武技让他暂时不能出手，然后马上冲上前连击，如果能把他逼至角落基本上就可以一口气干掉，否则就重复先武技再拳脚的套路。此外协助高山青的官兵也要迅速解决，因为这场战斗的目标是要将地图上的敌人全部肃清，而官兵是不停出现的，所以一旦控制不住数量就会惨遭人海战术的围困。打点过高山青后，濒死的凌玉象求铁手帮助联络正在苏州的沈错骨和龟敬渊两兄弟。

从青州的入口离开，途经撼天堡选择走苏州路线，穿过这个景色宜人美女如云的闲逸小城，不多远便在荒郊遇见同样遭到暗算的沈龟两人，而且本不应出现的庄之洞也在场。铁手上前询问详情，庄之洞称自己也来晚一步。不过带着被沈错骨拂尘所伤的创口，面不改色地对捕快扯谎未免可笑。铁手毫不费力地揭穿了庄之洞本就是高山青的师兄弟，自会一同寻仇。被揭了底的庄捕头眼看纸包不住火，又得知师弟高山青已死在铁手手上，于是恼羞成怒地扑将过来欲要搏命。可惜只要用对付高山青的套路一技一拳地重复就能轻松解决掉这厮，同样要在其他小喽罗增多前全部肃清敌人。原本能从动弹不得的庄之洞口

中套出幕后主使，却被他中了沈错骨拂尘的毒提前撒手归西，断了线索的铁手只得返回沧州。

"那个人"如期而至，铁手的揣测果真精准，金老死前说的既不是"楼"也非刘九如的"刘"，而正是在沧州恭候铁手多时的主谋——柳激烟的"柳"。如此回想竟发现寿宴上参与仇杀的凶手竟占了宾客的小半，当真是请狼入室不知自危。现在高山青和庄之洞两个小角色已死掉，但被害的沧州五条龙也以相继过身，复仇已完结。但案件仍未了清，痛失师弟的柳激烟此时已无恶念，缓缓道出当年的恩怨：原来他和高山青与庄之洞同为巴蜀人飞雪剑魔的弟子，飞雪剑魔曾与"沧州五条龙"的师父有过节，于是两人带了各自的徒儿约定地点比武，一番恶斗下来剑魔险胜，但五龙的师父当即身亡，于是沧州五龙便怄气合力乘人之危杀掉了飞雪剑魔为恩师报仇。而柳激烟等弟子不计一时之过隐姓埋名打入官府，蛰伏多年才终有机会一偿血债。此是江湖上理不清剪不断的情仇血债，但一向克尽职守的铁手却毫不留情。自以为同样身为捕快就可逃脱罪名的柳激烟见到铁手并无情面可讲，只得依靠武力解决。对善于使用远程武技的柳激烟来说，只要紧紧追着他跑就可避免大多数攻击，只要一口气将其追到角落里连击至濒死即可。柳激烟被制服后口中仍喃喃自语，不解自己报仇到底为何。

第二章 四大天魔案



至此沧州五条龙案已完结，轻松之余四处转转，欣赏一下各州美景。途经撼天堡时阿黄提起黄堡主已带人追击近日刚刚闹出名堂的四大天魔，于是铁手决定前去大名府探望故友黄天星，顺便入手调查此案。在大名府外刚巧遇到无情和一位貌美妖娆的女子，经大师兄引介此人名姬摇花，正同无情一道调查四大天魔的案子，原来黄天星已经前去舞阳城平乱，铁手担心撼天堡的人出事，于是忙辞过师兄和姬摇花二人。在大名府通向青州的途中碰见一个身着怪异服装的魔头，看此人的扮相不似中原人，询问得知正是此案目标之一魔神淳于洋。这厮的脾性同扮相一样嚣张跋扈，冷笑着告知铁手黄天星已被他打成重伤，并且舞阳城一路的援兵都已被清除掉。此言摆明了要激怒铁手，不如顺应他的意思让这个蛮人见识一下四大名捕的名号绝非浪得虚名。此战仍然使用老套路——先用寒兵烈火掌清理掉他身边的杂碎，然后抓住机会连续拳脚施加叫这厮动弹不得。将魔神战败才发现原来是个软柿子，此时质问其余三魔头的下落，他便老老实实和盘托出：老大行踪不定，老二老三仍在舞阳城肆虐。只有他这个小弟惨兮兮地被铁手收拾。好在此人配得上武士的誉称，不负"不成功则成仁"的信条自行作了了断，算是洗脱了大半恶行不再为害于民。



不断的战斗虽不能提升等级，但可以锻炼武技。

铁手赶至舞阳城下，发现药人已封锁了大门，当下施展轻功穿过城门杀入里面。城内一改往日的热闹喜庆，此刻尸首遍地狼藉一片。从另两个魔头薛狐悲和雷小屈的交谈中得知，城门口的药人原来是他们用普通士兵所制。而周白宇因誓死不从连同手下遭到围攻，正当二人策划夜间行动之时铁手姗姗而至，厉声警告要将他们缉捕。尽管对方人多势众，但只要肃清小喽罗后这两个家伙也并不比淳于洋厉害多少，只不过两人一远一近配合得十分默契，先把重点放在能使用远程武技的雷小屈身上，同他近战纠缠一点不会吃亏。只要雷小屈一死，一味猛追猛打的薛狐悲就会变得势单力薄，这时再将这个老家伙死死咬住痛扁一番即可取胜。战胜这两魔便可得到武功秘籍大还神仙手、内功秘籍龙象合击大法。现在四魔头死了三个，嚣张的魔神和狂妄的魔仙、魔头已经归西，就剩下老大魔姑没有线索了（魔姑？蘑菇？江湖魔头起这样的名字当真好笑）。由于没了雷小屈，那些药人也不会太难对付，相信周堡主能应付，于是铁手急匆匆地赶回撼天堡。

刚刚回堡阿黄就迎上来夸赞铁手的神速，比起舞阳城的信鸽只慢了半个时辰，并汇报大师兄无情和姬摇花这两天都在堡里，当下因为周白宇伤势缓和而忙着赶去青天寨了。那现在的当务之急自是追赶师兄协助办案，只是有点无奈大师兄身旁多了女子怎就顾不上兄弟了呢？况且娇艳的女人出现也颇唐突，定有蹊跷。事如所料，铁手施展日行千里的功夫赶在两人抵达苏州前便在郊外追上，并当场指出了姬摇花便是四大天魔之首的魔姑，否则身上决不会带有制作药人的"失心散"和控制这些傀儡的"摄魂鼓"（其实铁手也蛮有问题，他怎么会这么清楚一个女子身上所携的物品？难道……）。被揭穿的姬摇花当下乱了些心气，仍娇嗔着要无情相信自己。但身为名捕之首的无情也绝非愚钝之人，直言不讳这女人



并非僵尸，而是药人，少见的敌人。

准备使用袖中的暴雨梨花钉的话自己的飞刀决不会逊色。眼见身份败露，魔姑只得唤出药人助阵。无情将这最后一个魔头留给铁手，自己去办更重要的事了。尽管药人远比其他的小兵耐打，但终归是喽罗，只要先将他们肃清再使用武技连续攻击姬摇花不容她还手，便可了结四大天魔一案（如果被她反击，不用轻功脱出就很容易死掉）。

第三章 幽明山庄案

暂时楚相玉一案尚无入手的线索，于是可到荒郊野外修炼一下新得到的武功心法，以备日后的战斗能得心应手。游荡至衡州发现此地居民都在忧心忡忡地谈论幽冥山庄闹鬼的事情，看来当中定有人暗中作祟，身为除暴安良拯救民生的捕快铁手，决定马上开始调查此案。路边酒家热闹非凡，凑过去探听到几个江湖豪客正饮酒大谈屈奔雷要挑战青天寨一事，几人兴致勃勃地推测新上任的寨主殷乘风怕是消受不了人人敬而远之的猛将屈奔雷。听到这里铁手恐怕闹出大乱子不好收拾，忙马不停蹄地向南赶至青天寨。半路遇到一个路人询问青天寨的位置，铁手细端详此人装备大斧，疑心就是屈奔雷，询问之下果不其然。再了解详情发现所谓挑战大寨的传闻竟是屈奔雷当年比武被老寨主用拿手的轻功给赢了，心里不服气便苦练了两年武艺又来切磋。如此无趣的缘由在两人交谈之后竟又发展至屈奔雷认为铁手不懂正气男儿的磊落行径，并认定铁手是个贪官而大打出手，如此不可理喻的家伙还妄称自己正直，看来给他当头棒喝小小地教训一下也未尝不可。屈奔雷这厮虽使大斧但出招速度快得惊人，铁手也只能依靠武技来对付他，还要不时地施展轻功躲避屈奔雷的追击。战胜后他自甘不敌，交谈中提到辛十三娘，原来这个在江湖上消失多年的妖婆再次作恶被屈奔雷撞见，两人交手不久辛十三娘便撤走去找黄天星报仇。听闻妖婆临走前提到黄堡主，铁手立即担忧起来，于是辞了屈奔雷动身前往撼天堡（如果游戏开始时没有直接去舞阳城，没有拿到唐牛的武功秘籍大手印的话，这里可在击败屈奔雷后去和青天寨门前的手下对话，然后到汴梁城去找屈奔雷便可得到白驹过隙身法）。

途经苏州城郊意外地遇见了失踪多年的辛十三娘，这老妖婆虽样貌依旧惨不忍睹，但气焰丝毫不减当年。铁手自知同此等丧心病狂之徒无需多言，话音刚落便出招先发制人，几回合下来发觉十几年前叱咤风云的老妖婆果然不敌岁月洗刷功力大减，不多时便将其制服。铁手质问出血霜妃的下落，原来她是辛十三娘的师姐，此时正在幽冥山庄。铁手惊觉山庄血案便是血霜妃所为，谅辛十三娘年事已高，武功又已废掉大半，便打发她回乡安度晚年，自己则立刻动身前往幽冥山庄。青天寨是到达山庄的必经之路，既然到此便问候一下寨主，不料果然屈奔雷来过后寨主就受了伤，要调理几个月才可能痊愈。铁手觉得有些好气又好笑，屈奔雷这等鲁莽没有条理之人，竟能在江湖上闯荡这么久还安然无恙且名气不小，当真有趣。离开青天寨时选择进入幽冥山庄，此行没多久便觉阴森许多，郊外尽是毒蛛和四处游荡的药人，难怪附近城镇居民都惧怕途经此地。


破败的幽冥山庄鬼影重重。

铁手进入破败的山庄后顿觉此处杀气弥漫，似是鬼魅夜游。远处传来娇嗔的女声正是美艳冷血的艳无忧，铁手问她是否是石家灭门的真凶，不料真正毁掉幽冥山庄的主使马上便在铁手背后现身，竟是庄主石幽明，原来他自觉武功不尽人意，无法争得武林盟主的位子，便策划了杀掉自己全家，给外面造成灭门的假象，并在三年前得到失传已久的秘籍——血手化功大法，他认为只要秘密地修炼此功有朝一日便可登上武林盟主之位，叱咤江湖。但介于江湖尽人皆知的正派侠士身份，不能修炼邪派武功，于是便决定杀掉自己家人，并假传庄里有龙吟秘籍，引那些要为石幽明报仇和贪婪的寻宝人进庄，好吸他们的元气修炼血手化功大法，并邀到辛十三娘和艳无忧一道作恶，分噬来者的精气和血液。此时的石幽明已丧尽天良，铁手冷视许久决定亲自动手除掉此人。交手之时艳无忧趁乱落跑，只剩下石幽冥独自应付打遍天下无敌手的名捕铁手，纵使他的化功大法已精劲纯熟，面对铁手一对血肉钢拳仍招架不住颓然倒下。迷糊间迁怒无情无义的艳无忧定是躲到苏州幽冥别园去了。不知是这老东西修炼邪门功法乱了心智还是刚刚的恶斗叫他头脑不清，石幽明似乎为了赌那艳无忧的气，而将别园的方位以及里面藏有的山庄宝藏和血手化功大法的武功秘籍全部讲了


新掌握的武功就要学以致用。

出来，并要求铁手一定要抓到她，好让自己死也有共谋相伴，方能瞑目。如此狭隘的胸襟怎当得了武林盟主？眼见这狂徒咽了气，铁手才动身前去石幽明提到的苏州南郊。

在苏州城郊外找见气急败坏的艳无忧，原来她被师兄所诓，此地并无什么别园，而只有一条杂草丛生的隧道。铁手上前彬彬有礼地问是否需要帮忙。如此神速的追击的确吓到了艳

无忧，得知是她师兄透露了自己的行踪后一丘之貉的艳无忧决定报复。于是在眼看凭武功敌不过铁手之时，只得在死前相告其实她师兄会龟息功，因此如果铁手认为石幽冥已经被自己打死，那就很有可能是被他诈死骗过。既然艳无忧自己活不成，也定要拉一个垫背，尽管铁手对此十分不屑，但这群恶人都窝里反的话对提升办案效率还是非常有益的。

返回幽冥山庄果然看到等候多时的石幽明，原来这个老家伙的龟息大法运用纯熟，连见多识广的铁手也大意地被蒙骗。此时的石幽明看起来似乎更加张狂，自称托上次交手的福，从死线游回的他将血手化功大法悟到了至高的境界，已经天下无敌。不料，铁手不由分说还是照老规矩借轻功将他撞倒后扑上去痛扁便再次将他制服，而这一次却也真的彻底将石幽明的肉身连同癫狂的野心一道粉碎，将这个心术不正的老东西打入黄泉，让其继续困惑自己杀害了亲人和朋友换来的盖世武功到底意义何在。至此幽冥山庄一案也随石幽明咽气而告终，在石幽明的尸身上可搜到他苦心孤诣修炼的内功秘籍——血手化功大法，此功法可消耗气力吸收周围敌人的精气为己用，值得重点修炼。

第四章 血狱逃龙案

解决了诸多江湖事件后铁手自觉应当提升武技修为，又忆起早先应允协助周冷龙缉拿要犯楚相玉一事一直搁置。原本通向赤炼峰的小径绿蟒遍布，十分危险，铁手又总是要事缠身闪失不得，而今大事件似乎都已摆平，现在也该当处理一下官府内部的混乱了。从汴梁向西即可到达赤炼峰，途经之地尽是毒蛇猛兽，好在此时铁手已收集到不少武林上排得名号的武功秘籍，只要稍加练习便足以应付这些敌手。在赤炼峰脚下撞见亲手放走犯人的沈云山，这厮身负铁血大牢守卫重任却私通钦犯，枉了时震东将军对他的信任，理应遭受灭九族之罪。不料这个沈云山不但胆大妄为地从官府眼皮底下劫走楚相玉，还在此为主子断后，看来朝廷上下的奸细败类仍不在少数。对付此等有意同律法作对的亡命徒只有斩尽杀绝，否则绝无思省悔过之说。沈云山站定峡口决不让任何人通过，看来想不杀他也有困难。作为下属沈云山十分孱弱，似乎不比跟随他的几个官兵强多少，以铁手的功力对付此人实在轻而易举。不过这家伙的忠心倒值得赞赏，即便快要死掉也誓言效忠主子，为自己完成任务感到欣慰。不过他咽气前道出恶名远扬的时正冲、时正锋两兄弟在伏犀镇现身，此时正是抓捕二人的机会，更何况是两个死有余辜的恶徒决不能轻易放过。


青蛇决不是好惹的，一不小心就会丧命蛇口。


敌人中了独门绝技。

听完沈云山的死前的几句托给时将军的遗言，铁手觉得此人其实是条好汉，但可惜跟错了主子，只能叹息造化捉弄人了。为他收了尸，在这条小径上铁手留意向南有一条小路，往里面走不多远便会遇见两头罕见的白虎，这两头畜牲比较容易打并且会得到大补的虎肉，因此可反复宰杀锻炼武技。在通向伏犀镇的小路上时正冲和时正锋正在打蓝元的如意算盘，欲要先除掉这个伪君子再恭候楚相玉，假装投靠实为觊觎楚相玉的寒冰烈火掌精义，如果再能收拾掉他的旧部就更舒坦了。铁手在远处终于听不下去这两个下三烂的流寇计算着自己的春秋美梦，阻止他们破坏擒拿楚相玉的案子才是首要的事。于是铁手冲上前，话未多说便拉开架势猛攻，三脚猫永远都是三脚猫，双时兄弟眼见根本不是对手便假惺惺地丢下句被人说滥了的什么君子什么十年不晚，说罢就灰溜溜地逃掉了。铁手发现线索已断，时下无法得知楚相玉到底逃向哪里，从长计议只有先回沧州通报。



返程的路上铁手一直在思忖楚相玉可能的逃亡路线，不知不觉中已抵到沧州，顿时忆起数日前那场暗藏杀机的寿宴，不禁悲伤之情涌上心头，加之血狱一案尚未了结，焦虑更让铁手觉出行走江湖的种种辛苦。来到沧州城西找到周冷龙，告知虽捉到了“双时”的踪迹，但还是让追捕楚相玉的线索断了。周冷龙听过表示些许叹惋，并提示铁手时震东大人已经回府，可以去参见。问候过时震东后铁手单刀直入地谈起时大人一些往事，触及20年前时震东改名易姓投入军队，此问似是冒昧的不敬直言，却同此案息息相关。时大人也是豁达之人，毫不避讳地坦言自己本名时正冬，是时正冲和时正锋的亲生大哥。此外还说道“双时”这两个孽畜自幼作恶，成人后越发过火，竟在被父母训斥过后杀父弑母，这等天理不容的恶行自不能让当时被重伤的时正冬容忍，因此他改了名字加入军队，高升至今并练就了一套独门枪法克制“双时”刀剑合璧后无人能

敌的武技。望能手刃这两个猪狗不如的东西，慰藉父母不瞑之灵。听到这里铁手似乎对该案的思虑有了进展，他考虑依照楚相玉的能力和行事方式，很可能会躲在最危险的地方，因为往往最危险也意味着最安全。时震东也恍然大悟，他很可能就藏身在天子脚下——东京汴梁。于是铁手要求时大人增加汴梁城的兵力，自己先行往赴调查。

路过汴梁通向青州的路径时，衙役追报周将军那边传来消息，刚刚在汴梁北郊也就是通向沧州的方向发现天剑绝刀的踪影，时大人已亲自前去缉拿这行踪不定的“双时”。铁手闻讯马上赶赴北郊，但不妙的是尽管时震东武力胜过“双时”，却碍于血亲关系和时正锋的油嘴滑舌动了恻隐之心，竟考虑是否放了自己的兄弟，犹豫之时便叫穷凶极恶的时正锋偷袭砍死。如此亡命之徒自然逃不出天网，没多久便撞上铁手，三人碰见只有拼出一条血路。此时双时的武功又精进不少，最好的方法便是将其中一人逼至角落，然后施展轻功反复冲击，只要战胜一个基本上就可以确保不会输掉。再次大败时正冲和时正锋二人后，这两个恶贼终于透露出在此地接应的线人是戚少商而非楚相玉。原来此事还同连云寨有了瓜葛，唤来衙役铁手严词命令部下将武功已废的“双时”押回刑部大牢，路上二人如有妄动就地格杀。“双时”被解决掉后整个案子似乎明了了不少，现在的矛头都指向高手云集的连云寨。

途径汴梁、赤炼锋和伏犀镇，向北便可抵达连云寨，听闻这里奇人高手随处可遇，亲身至此果不其然，铁手一声拜访过后迎接的便是有“千狼魔僧”之称的管先生，此人御狼驾虎甚是了得。铁手恭敬地询问“九现神龙”戚先生可否一见。不料此地对身份的划分十分明确，自认是贼而铁手是官，只能是敌非友，要会戚大人便只得先过了门神管仲一关才行。好在管先生只是操控猛禽，自身并不高强，因此对付几只狼虎还不算吃力。走西边的入口进入连云寨，戚少商看来并不了解详情，一口否认同楚相玉有任何往来。而他似乎对铁手名冠天下的武功更有兴趣，主动要求切磋技艺。铁手出于礼貌和江湖性情自不礼让，单打独斗胜过戚少商后便返回沧州。一路思忖大概是时正锋这厮诓骗自己，嫁祸于戚先生来拖延时间，但只要铁某一日为官，便不容忍小恶徒逍遥法外。



折回东京汴梁，在城中找到大师兄，向他禀报了目前办案的进展，无情叫铁手暂且放一放楚相玉的案子，替他到幽冥山庄走一趟，因为此事之前闹得实在不小，需要向当地官府讲明。既然大师兄有命自应优先执行，铁手赶往幽冥山庄途中顺便想问候青天寨的殷乘风，门卫告知寨主仍不能会客，看来屈奔雷这莽夫真的将殷寨主伤得不浅。重入幽冥山庄铁手便接到衙役保管的重要信件，上面透露了事情的真相，原来石幽明的血手化功大法是楚相玉所给，又是楚相玉要石幽明联络戚少商赴京会合，看来之前的几个案子也同这个魔头少不了干系。回到连云寨发觉戚少商已经加紧提防官府，布下了大队的胖大手下阻挡，还谎称寨主出了远门。铁手施展轻功和日益精湛的武艺杀上山门。此时戚少商竟还厚颜无耻地装作毫不知情，直到铁手亮出私信才不再伪装。但义正词言之间似乎十分不满官府如此穷追不舍楚相玉，看来江湖义气总会与王法不容。铁手道出此时国难当头，外有夏辽侵犯，内有山东梁山、江南方腊造反，时局紧迫决不容楚相玉这等才高志大，欲推翻宋朝自立门户之徒为所欲为。而连云寨不同于打家劫舍的野匪，虽然是占山为王却也关心国社，曾数次协助宋廷抵御夏辽入侵，有功于朝廷，因此默许了山寨的存在，但若勾结叛国党羽，于公于私都不能再纵容连云寨。铁手一番言辞只换得戚少商作揖请战，看来他心意已决不想多言。此战戚寨主只会同铁手保持距离发动远程武技，因此只要持紧铁拳穷追不舍便可轻松战胜。此时甘拜下风的戚少商见已无退路，只得说出楚相玉要铁手到伏犀镇会面，他正在那里游说蓝远山协助起兵反宋。而戚少商之所以现在才说出此消息，是因为担心楚相玉引铁手前去



最终大魔头楚相玉。

比试，说服其加入反宋的阵营，如铁手不从定会将他除掉，而此次戚寨主使出全力也抵不过铁手，方才放心地说出实情，否则铁手此去凶多吉少。看来追了许久，该到灭绝王现身的时候了。

在通往伏犀镇的途中遇到楚相玉，交谈后觉得此人并非人如其名无情残暴，实际上楚相玉相当理智且足智多谋，说服蓝寨主无效他便不多纠缠正准备离开，而石幽冥走火入魔一事确实和他有关，但本意是要石庄主修习楚相玉无法修炼的血手化功大法，好多一个强手协助，不料期间意外被抓入狱，石幽冥无法自制才引出自灭家门的惨案。但无论眼前这位人称灭绝王的楚相玉看似如何伟岸高尚，铁手决不会动半点恻隐。如戚少商所言，楚相玉美言邀铁手入伙，被严词拒绝。两人交谈意见完全相左。楚相玉认为当朝昏君无道，重佞远贤，势必需要推翻立新，而铁手则克尽职守坚持大宋的长远社稷，无奈两人只得靠武力决断。这个盖世豪杰虽一世英名却也在铁手过人的武技前屈服，恶斗一场终于将逃出血狱的灭绝王缉拿归案。至此，所有案件都已完成，铁手铁游侠也可享受片刻的安宁了……

※双周回眸※

双周事件：网上挨骂获赔千元

2004年1月，黑龙江玩家魏某在网络游戏中遭到网民们的奚落，并被指名道姓地大肆辱骂。魏某将游戏经营者大庆市某网络信息技术有限责任公司起诉到法院，要求该网络公司公开道歉，进行精神损失赔偿。日前，大庆市中级人民法院在审理此案后，判决网络公司赔礼道歉，并赔偿魏某精神损失费1000元。据了解，这是"网络骂家"及游戏所属公司遭遇起诉之后首起得到判决的案件。

双周图片：斧头帮

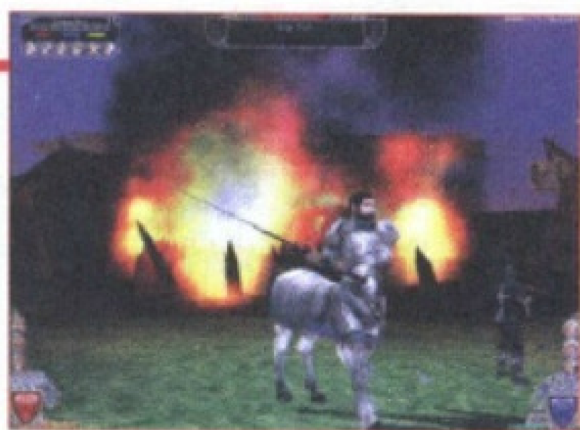


2004年12月16日，金山软件公司与哥伦比亚电影公司联手举办的"封神榜&功夫贺岁共舞"新闻发布会上，一群扮作电影《功夫》中斧头帮帮众的群众演员。在中国，越来越多游戏人和电影人开始尝试合作，期待双赢。

双周数字：$103 000 000

北京时间2004年12月15日晚，国内第二大网络游戏运营商第九城市于美国纳斯达克挂牌交易（股票代码为"NCTY"），首日表现非常抢眼。九城股票发行价为每股17美元，共发行607万股，融资约1.03亿美元。上市当日，九城的开盘价达到19美元，并最终于21美元报收，涨幅达到23.53%。

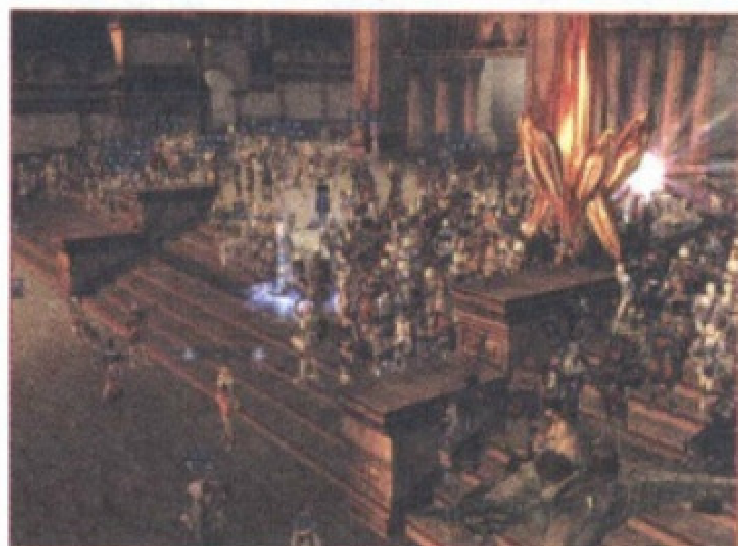
双周收购：《魔剑》再临中国



2004年12月17日，杭州汉唐文化发布公告，宣布收购《魔剑》中国运营团队。《魔剑》中国运营团队由一群《魔剑》玩家和网络游戏行业资深人士组成，从2004年9月开始筹备大陆《魔剑》的运营工作。汉唐文化入主《魔剑》后，将陆续增开新服，这标志着一度夭折的《魔剑》正式回归中国网游市场。

双周创意：《天堂II》新版抢先体验活动

"游戏升级，体验先行"，2004年12月15日至20日期间，新浪在正式推出《天堂II贰章——光彩盛年》之际，率先开设了2组体验服务器（收费），玩家可在此期间通过经验值和天币掉落数、SP均为8倍的游戏设定练级到20级一转，此后，服务器将调整该人物角色为75级，玩家可迅速体验到屠龙、亚丁城攻城战等《光彩盛年》中的精彩设定。为配合该次活动，北京DNA数码体验馆、上海、广州、长沙等地的网吧也推出了相关推广活动，吸引了众多《天堂II》的游戏玩家，《天堂II贰章——光彩盛年》新手包在一些地区出现了断货热销的场面。



双周新锐：道隆科技

北京道隆科技有限公司目前开发了一款名为《无限乾坤》的手机网络游戏。该游戏客户端不到45kB，提供多机型广泛支持（50款手机以上）。最为特别的是，这款目前正在免费体验期的游戏已经开始制作PC版本，未来可实现PC和手机版本的数据共享。玩家用同一帐号既可在上班途中登录手机开始冒险，也可以安坐家中体验游戏的乐趣。

双周工具：《英雄王座》官方"外挂"

既然无法消灭它，何不为我所用？《英雄王座》官方敢为天下先地推出了第一款"绿色辅助工具"——"英雄小帮手"。这款工具把外挂中的自动加血、自动加气、自动回城、自动攻击等不破坏游戏平衡性且实用性很强的功能提炼出来，免费发放给玩家。运营商的逻辑是，玩家玩游戏的时候使用绿色辅助软件不会被封号，而且能享受外挂的基本功能，自然会更倾向于使用绿色辅助软件。

双周悬疑：功夫



"功夫"二字一夜之间成了游戏业界的香饽饽。继金山和哥伦比亚电影公司联手，在自己的宣传海报上用上了"周星星"的肖像之后，北京腾武科技正在开发中的一款网络游戏也被命名为《功夫Online》。这其中或许有巧合的成分，但也反映出在注意力经济时代，每个人都有意无意地想在"功夫"的金字招牌下分得一杯羹。

双周饕餮："免费"网游不是梦

自从《巨商》成功地以免费游戏为口号，在竞争激烈的国内网游市场杀出一条血路后，一股免费游戏的浪潮滚滚袭来。随着2004年12月又有大型网络游戏《密传》、《命运II》等宣布将摒弃原有运营模式采用"免费游戏+虚拟物品买卖"的模式进行运营后，国内采用此类运营模式的游戏已有20余款，虽然先期采用此运营模式的游戏尝到了甜头，但这一舶来的运营模式是否能在中国落地生根，前景仍不明朗。

■海外

Webzen确认开发《奇迹2》

《奇迹》的开发商Webzen日前宣布，2005年将开发6款新的网络游戏，其中包括备受期待的《奇迹2》。Webzen目前拥有8个研发团队，2005年推出的新游戏类型多变，包括耗巨资聘请《魔戒》的配乐大师打造的Sun，以及一款以三国武将为题材、类似《真·三国无双》的动作类游戏，其中还将加入《三国志》式的城池策略概念，相当值得期待。预计《奇迹2》将在2005年年内开始封测。

《黑客帝国Online》再度延期



由美国世嘉公司以及华纳兄弟娱乐公司共同打造的网络游戏大作《黑客帝国Online》再度宣布延迟上市，华纳宣布这款原定于2005年1月上市的游戏将推迟到2005年3月到5月之间，甚至更晚些时候才能正式推出，"为的是使游戏更加完美"。目前《黑客帝国Online》正处于Beta测试阶段，据称，游戏延迟的原因之一是与参加测试的玩家所提出的意见和建议有关，根据玩家的反馈，开发商希望作出更多的修正。

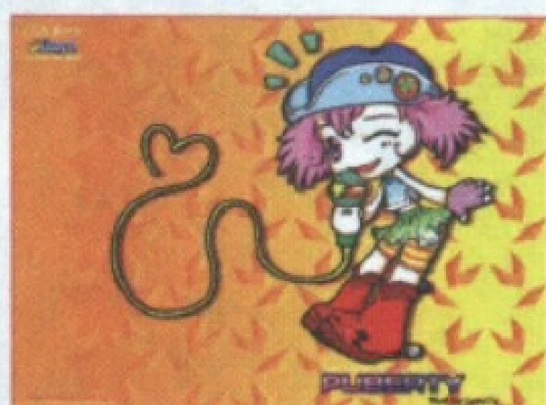
韩国收费网游排名《洛奇》居榜首

韩国OnPlayer网站公布了最新的韩国国内收费网游的排名情况，其中收费不到半年的《洛奇》(Mabinogi)持续着收费后的强劲势头，超过《天堂》和《天堂Ⅱ》占据了头名位置。《洛奇》以玩家在游戏中的人生成长和社会经历为主要内容，凭借游戏本身良好的品质，《洛奇》在收费后在线人数不降反升，并夺得韩国游戏总理大奖及最佳企划设定奖。

■国内

音乐网游《劲乐团》登陆中国

2004年12月，久游网正式宣布获得2003年在韩国大热的音乐网游O2Jam的中国大陆代理运营权，并确定中文名为《劲乐团》。《劲乐团》以唯美的游戏画面、



华丽的音乐舞台、种类繁多的游戏歌曲吸引了大量玩家。玩家可以通过鼓、贝司、键盘和吉他等各种乐器组成乐队，展开团队比赛，既可以交流弹奏的经验，也可以培养团队合作的精神。这款游戏将在最近开启中国大陆内测。

■网游新动态

○《天骄Ⅱ》2004年12月15日启动第一轮技术内测，一个月的内测期间，《天骄Ⅱ》开放了楚国一个国家，最高等级以下场景20个，其中有大家熟悉的吴郡城、寿春城等。



○北京光宇华夏科技有限公司正式宣布在中国大陆代理运营3D卡通网络游戏《**希望Online**》。游戏于2004年12月20日开始公测，公测中开放情侣系统、宠物系统以及公会系统。



○万马网络发展有限公司与韩国CCR公司签约，正式取得**RF Online**的国内代理权，游戏暂定于2005年1月底在中国大陆开始内测。



○《**剑侠情缘网络版**》于2004年12月18日开放辽宁新区，举办前3天的双倍经验、冲级大赛、PK大赛、寻觅第一高手等活动。

○《**天之游侠**》2004年12月18日正式开始第二次内测，此次内测的帐号与相应的角色资料将保留至公测期间。

○《**航海世纪**》于2004年12月19日开放东北新服，新手进入赠送5000航币。

○《**神之领域**》于2004年12月22日开放1.65版《雪祭恋舞》，开放转职系统，并删除一切和宠物有关的物品，以避免在新版本中引起内容冲突。

中国台湾省网络游戏排行榜

截止2004年12月上旬

排名	游戏
1	魔兽世界
2	最终幻想XI——普罗马西亚的诅咒
3	希望Online——鬼马夜总会
4	新绝代双骄Online
5	梦幻之星网络版——蓝色脉冲
6	天外Online
7	童话——国王的新衣
8	幸福Online——阿努卡探险队
9	天堂Ⅱ贰章——光彩盛年
10	石器时代7.5——精灵的召唤

资料来源：游戏资讯站巴哈姆特

韩国网络游戏排行榜

排名	游戏
1	魔兽世界
2	洛奇
3	君主
4	天堂Ⅱ
5	热血江湖Online
6	天堂
7	魔法飞球
8	天翼之链
9	ROSE Online
10	奇迹

资料来源：韩国Rankey网站

云网销售风云榜

截止2004年12月上旬

排名	点卡
1	天堂一卡通（天堂Ⅱ）
2	网易一卡通（大话/梦幻）
3	网星（魔力/轩辕剑）直充
4	盛大网络游戏卡
5	剑侠情缘游戏卡
6	搜狐（刀剑/骑士）
7	命运Ⅱ游戏卡
8	仙境传说（RO）网络游戏卡
9	千年网络游戏卡
10	游龙世界充值卡

资料来源：游卡销售云网 http://www.cncard.com



从地下到天上
——一个网游"地推人"的地推生活

■本刊记者 龙猫


洪韬（中）和他的湖南团队。



玩家见面会，海报铺天盖地。

当你不知不觉在自家附近的网吧里迷恋上某个网络游戏，并把自己在这个网游里扮演的角色的级别和知名度提升到受菜鸟景仰的程度时；当你不费吹灰之力在电脑城、网吧、甚至电话亭买到这款网游的点卡，还不忘和老板讨价还价一番时；当你在校园里参加网游公司举办的活动，并拿到他们送出的奖品时，你有没有想过这些游戏是怎么闯进你的生活，套走你的钞票，是怎么把你牢牢绑在电脑桌前，用刀枪剑戟赶都赶不走的？你会说："我看了网吧里的海报，还参加了公测。"但你却不知道为你贴海报、装游戏、发账号的人姓什么，叫什么，长什么样。尽管这个人很可能在刚见到你时进行过热情洋溢的自我介绍，或许还毕恭毕敬地递上他的名片，而你却根本没仔细看过他的名字，更没注意过他名字前面的头衔——地面推广员，所以也就不知道他们从事的工作叫作"地面推广"，或者简称"地推"。

"地推"的含义并不难以理解，网络游戏运营商为了推广自己运营游戏的知名度和普及度，派遣人员到各省、市、县推广自己产品的行为就叫地推。地推行为包括向当地游戏市场和网吧推广游戏的客户端、点卡，张贴游戏海报，以及在各种公共场合如大学校园等地举行活动以发展玩家数量等。如果用搜索引擎查找"地推"或"地面推广"，你会发现多数搜索结果都是"某某网游在某地开始地推活动"这类字样。其实地推并不能算作如何新鲜的概念，任何商品要打开市场都必然要经过宣传和推广的过程，只是在网络游戏这个相对较新的行业里，与之相关的一切也都变成了新概念。

洪韬是金山公司湖南区的经理，在坐上这个位置之前，他是一个普通的推广员，从开始工作到成为区域经理，他用了一年时间。之所以以洪韬为例，第一因为金山公司是最典型的采用地推的游戏公司之一；第二因为洪韬本人是从最普通的地推人员逐步走上领导岗位的，他对地推行业的各个层面都有比较深刻的理解和把握。与洪韬进行了接触后，他如何能在一年内从推广员升级成区域经理便不难解释了。他给人的印象很深刻，不管什么时候都喜欢高谈阔论，而且似乎对一切都充满热情，是一副典型的热血青年形象。他很擅长为公司摇旗呐喊、提升公司形象，他和我谈话时三句不离"金山"。作为一个旁听者，我只能对他那种有些上纲上线的执著表示理解。

洪韬并不避讳在别人面前倒苦水，整个谈话中他和我说的很多的一句话就是"我们金山的推广员太苦"。他告诉我，他第一次尝到做推广员的苦是有一次"剑网"公测版本突然升级，导致游戏无法运行。最终整个零售业务部100多人通宵工作，将全国十大中心城市的服务器端升级，才将损失降到最小。他接着又问我知不知道长沙市的南湖路有多长，从没去过长沙的我理所当然地作了否定的回答，于是他很自豪地告诉我，南湖路的长度在1356步到1377步之间，因为他一共走

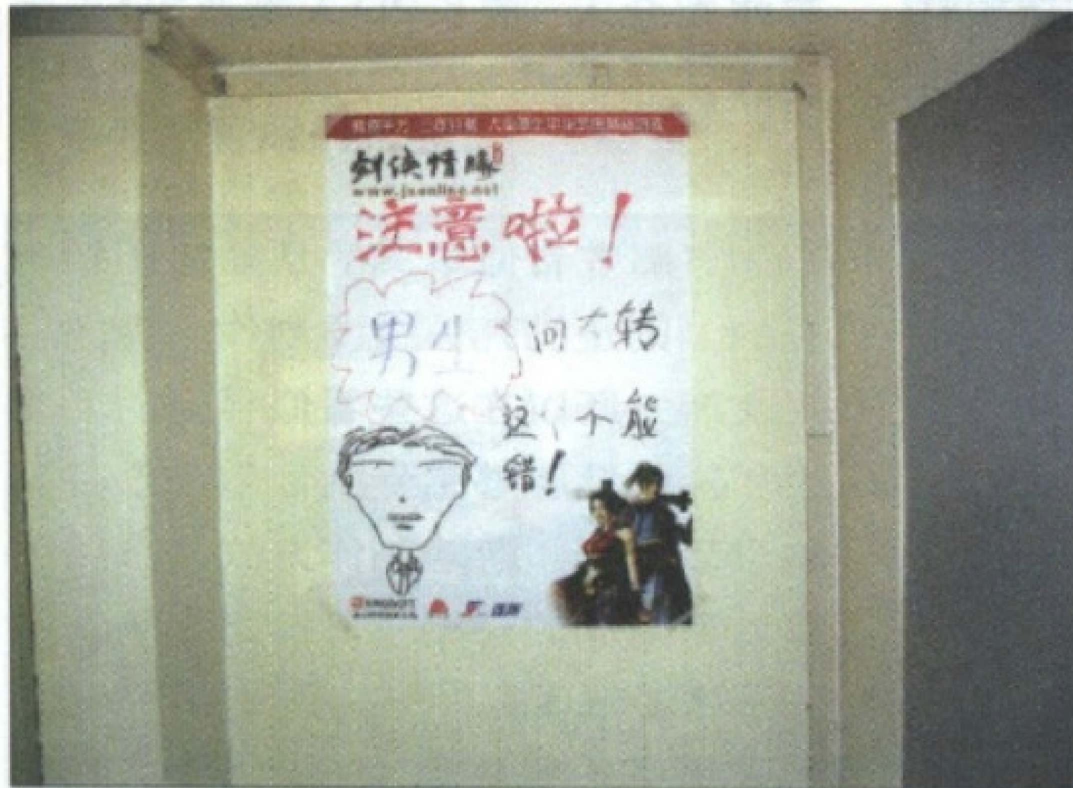


"我们的阵地"。这里彻底被《剑网》占领了。

了102次。我并不清楚这个数据的实际意义何在，但可以想像出这个行业的艰辛。

洪韬他们地推的核心任务是发展新玩家、成立工会以及组织活动，这听起来似乎比较简单，但具体到细节部分就变得相当繁杂，甚至苛刻。做推广员必须头脑灵活，反应迅速，善于抓住市场热点，并要马上反馈到脑中，形成完整的市场推广方案，另一方面还要具备同网吧老板和普通玩家沟通的本领。网吧是他们首先要拿下的任务，一般一个推广区域内有200家左右网吧需要维护，平均每个推广员要跑10家网吧。维护的内容主要包括海报、新手卡等，此外推广员还要和网吧老板建立良好的关系。每个推广区域每星期必须做一场左右的活动，包括网吧活动、校园活动等。每个月还有省级别的市场活动，各个推广区域之间将进行评比，等等等等。

这种艰辛不仅仅体现在工作本身，还体现在物质生活上。主要由大学毕业生组成的金山公司湖南地区推广员的平均工资为600～800元人民币——很难以想像是不是？用洪韬的话说，他们读了十多年书，玩了十多年游戏，在老师家长的眼中一直属于边缘人物。他们心中只有一个老师家长都无法理解和接受的目标，那就是希望中国游戏产业能有所发展。尽管我觉得这个理由有些过于冠冕堂皇，而且我始终怀疑是否真的有人肯为了中国游戏事业的振兴而愿意只靠领取微薄的工资过活，但我也承认有时自己的观点也许过于小肚鸡肠，因为如果不是对某种理想或目的有所追求，确实很少有人能做到“饿着肚子搞科研”。



“女生”止步的地方“男生”就会看到这个。推广必须无孔不入。



网吧造势活动，一切都是为了吸引眼球。


网吧里都打扮成这样，就算成功了一半。

做地推还常常有碰钉子的情况发生。洪韬说自己第一次去网吧推广时穿得西装革履，将名片递给网吧老板，说：“您好，我是金山公司的。”结果是那个老板二话不说就把他赶了出去——因为他不知道金山公司是干什么的。后来他再次上门，对老板说：“我是给您送海报装游戏的，就是那个《剑侠情缘》。”老板这才把他请进门。

在任何一个行业做久了，都会发现其中存在的许多现象和规律，好的和不好的。

记者向来对不正当竞争的行为表示鄙视，比如以前就听说过有些比较强势的游戏公司会强迫网吧不许张贴其他公司游戏的海报。后来洪韬告诉我，除了这种手段外，还有很多游戏公司在张贴海报时为了抢占有利位置而把其他公司的海报撕掉，更狠的是有些公司干脆派人跑到网吧里偷偷卸载其他公司游戏的客户端。因为有不少网吧采用无盘工作站系统，推广员只要借口帮老板装游戏，把自己公司的游戏装好后顺便把服务器上其他公司的游戏卸载便一了百了了。如果一个区域内几个玩家比较集中的网吧都不能进行游戏，玩家就可能认为是游戏公司出现问题，从而放弃这个游戏。此外在某个游戏厂商做活动时，也有其他游戏厂商的人员化装成玩家到现场捣乱的情况发生。且不论这些现象多不多见，都不由得让人感叹：真是林子大了什么鸟都有。“还有我觉得这些网吧的老板也怪可怜的，自己辛辛苦苦开网吧挣俩钱挺不容易，却让这些叫不出名的游戏公司在自己的场子里互相拆招，最后还要自己收拾残局。”

关于地推的话题我们谈了许多，整个谈话过程中洪韬始终坚信“剑网”能有今天的成绩完全是地推的功劳。前几年的《孔雀王》等几款停止运营的网络游戏都和运营过程中存在Bug有关，“剑网”同样存在许多Bug，但由于有推广团队存在，“剑网”才在经过了数次重大升级和改动之后得以活到今天。

记者不敢给地推这个行业随便下结论，也不能说这个行业的前景如何。洪韬本身既是特例，也是典型。他能在数百名地推人员中脱颖而出，迅速走上领导岗位，除了与他做出的业绩密切相关，良好的机遇也起了重要作用。而其他大多数地推人员仍然在默默做着自己本职工作，领取那份实在不能被称为丰厚的薪水。

看到这里你可能会说：“这不就是推销么？”你可以这样理解，可能带着一点偏见或不屑，甚至可能对这些让你把口袋里的钞票和宝贵的时间捐献给中国网络游戏产业的人产生一丝怨恨。但如果没有这些人做这些事，也许你永远都无法在国内数以百计的网络游戏中找到最符合你口味的那一款，更不能为在那个游戏里找到志同道合的伙伴或和某个MM产生一段浪漫的邂逅而沾沾自喜。这时你可能会为当初拒绝了那个推广员递给你的广告和纸袋而感到懊悔，因为那里面很可能就装着某个网络游戏的客户端和一定数量的点卡。这么说或许有一点夸张甚至耸人听闻，但如果你对他们的工作和生活有了一知半解，虽然可能不至于对他们为你所做的一切心存感激——因为他们的所做所为在你眼里不过是为了让游戏公司获得更高的利润，但你却可能被他们感动，被他们的辛勤努力和孜孜不倦的精神感动。

大陆网络游戏开发小组系列之十九

金酷软件的龙与地下城之梦

■本刊记者 北四环寻事员（上海报道）

上海是一座包裹在雾霭中的城市，天空时常是阴霾的。如果你恰巧选择在这样一个冬日的清晨出门，除了会感受到同北京一样"糟糕"的堵车状况之外，潮湿阴冷的气息也多少让人对阳光有了更多的奢望。采访上海金酷软件就是在这样一个清晨，通过地铁与出租车的辗转之后，记者与金酷软件的负责人葛斌斌的碰面地点选在了百年名校复旦大学的正门口，迎面而来的葛斌斌指着马路对面的一座普通的白色写字楼说："我们公司就在那里。"于是，金酷软件就这样进入记者的视线中。

一

走入这家名为"杨浦高科技创业孵化基地"的写字楼，几十家以高科技命名的企业铭牌让每一个进入写字楼的来访者往往会形成这样的印象——它建立在知名大专院校的区域中，依托于这些名牌大学的科技优势资源，是一个朝阳产业的聚集地。然而，当记者真正走进金酷软件的办公间时，面前的若干台地质土壤分析仪还是让人颇感意外。

"是的，创建之初，我们是一家从事岩土工程、道路交通工程研究的高科技公司，共有20余名软件工程师、6名硬件工程师、以及在土壤地质研究方面的4名教授级学科带头人作为顾问。除开发出了新型多功能三轴仪、应力路径三轴仪之外（注：岩土工程专用），我们还参与开发了众多ERP软件、在线视频软件等，更有在VC编程方面的技术优势积累。从2003年开始，我们决定再涉足一个全新的领域——网络游戏。"上海深尔科科技有限公司（金酷软件）的创始人之一葛斌斌指着那些仪器背后的游戏研发团队对记者说。

这个由3名程序、3名策划及4名美工组成的游戏研发团队看起来有条不紊，他们同以往采访的其他国产游戏研发团队似乎没有不同，如果不是因为葛斌斌拿出的一份厚达30余页详尽的项目规划、市场方案；如果不是团队成员在递给我他们的从业简历时，特别嘱咐让我把他们曾经参与制作过的游戏名称去掉，并告诉记者他们并不想通过那些知名的公司和作品来抬高自己时，我一定以为他们和其他多数游戏小组一样，仅仅是一群依靠理想和冲动就投入网络游戏热潮中的热血青年们。


紧张工作中。

团队主要成员：

葛斌斌，金酷软件负责人。28岁，温州人，《魔界》游戏主策划，负责市场策划、项目开发规划及带领团队。

葛斌虎，《魔界》主程序及项目负责人。27岁，温州人，曾任职于某上海知名游戏研发公司，参与开发过多款游戏，擅长VC++、DirectX及图形引擎的游戏编写。

金一鸣，《魔界》游戏主美术。24岁，苏州太仓人，擅长2D人物及3D美术设计。

二

与那些看似单调的从业简历相对应的，则是同几位主要制作人员的尽兴交谈，所以在这些看似平淡的话语中，你依然能够感受到他们与众不同的思想锋芒和游戏制作方式：按照主策划葛斌斌的介绍，目前正在研发中的网络游戏《魔界》在项目制作伊始，便采用了一种先解决技术攻关问题，后进行研发的模式，也就是在研发前


若不是事先了解肯定以为走进了某科研中心。


金酷软件负责人葛斌斌。


龙与地下城之梦的构思——人物设定图。

"我们都是龙与地下城的爱好者，我们始终认为，一款真正优秀的游戏并不会因为它的文化背景差异而降低玩家的忠诚度。如同我们当年痴迷于UO一样，真正优秀的游戏，反而更容易建立起玩家群体的忠诚度。如今的国产网络游戏市场，充斥着大量缺少文化内涵，一味迎合低龄玩家的产品。选择对机器配置要求并不高的2D美术风格，选择规则严谨的龙与地下城为背景，都是希望在今天竞争激烈的市场中能够另辟蹊径。"几位主要制作人员都秉承着这样一种观点。

三

除了目前缺少美工人员的难题，管理这样一个10余人的小规模团队对精明的温州人葛斌斌来说还算得心应手，由于提供了较为宽泛的自由创作空间以及较为人性化的管理方式，金酷软件的上下级员工之间并没有明显的界限和隔阂，"一起就餐，参加各种活动，讨论游戏的每一处细节，关系就像朋友、哥们一样。"葛斌斌认为目前这样氛围的团队在上海游戏研发小组中并不多见，他甚至并不避讳自己的亲弟弟是游戏项目负责人及主程序的事实。只要对游戏研发有益，能凝聚核心员工就好，这也是葛斌斌的管理思路之一。虽然这个团队尚处于半正规状态中，但一切商业化的统筹和运作已经在那份多达30余页的项目规划书中有了明确的交待：这款游戏在运作中，会使利润向网吧偏移，使网吧的业主充分获利。各项详细的数字和损益表也把游戏、公司的未来蓝图勾画得相当具体。"一台服务器2万人"、"真正的分布式技术"、"移动式的城堡战"，这些新鲜的字眼也第一次出现在记者的面前。

在采访金酷软件的过程中，葛斌斌曾反复提到，这个团队非常注意从国外优秀游戏作品中吸取经验，对于游戏《暗黑破坏神 II》的深度剖析使他们获益匪浅。他举了几个例子，在《暗黑 II》中亚马逊战士的箭之所以能够射到各个方向，是采用了一个非常巧妙的算法，箭的方向是利用两格子的长方形来进行判断的，等于是4个格子，这样就能保证射到各个方向；物品的生成采用的是一种表格的方式；场景也都是利用"搭积木"的方式拼凑出来的，组合多且很省图量；魔法的路径、光影，角色身上的光环效果，如骨盾，是利用一个"动画三片"显示后加旋转路径实现的视觉效果。这些优秀的算法开阔了金酷软件设计人员的思路。

结束对金酷软件的采访后，记者的思路也跟随着原创网络游戏技术的进步而变得更为具体。起初，对这座城市游戏产业的印象往往只来自高档酒店的发布会现场，那些位于产业上游的企业正在高谈他们的使命感和公司的长远规划。然而，我们却一次次忽略了那些没有话语权的沉默耕耘者，所以采访上海游戏小组也是一次洗涤心灵、充满责任感的行程。和这个产业中所有的人一样，我们盼望着优秀的国产网络游戏，如同上海冬天的早晨，盼望那缕久违的阳光。

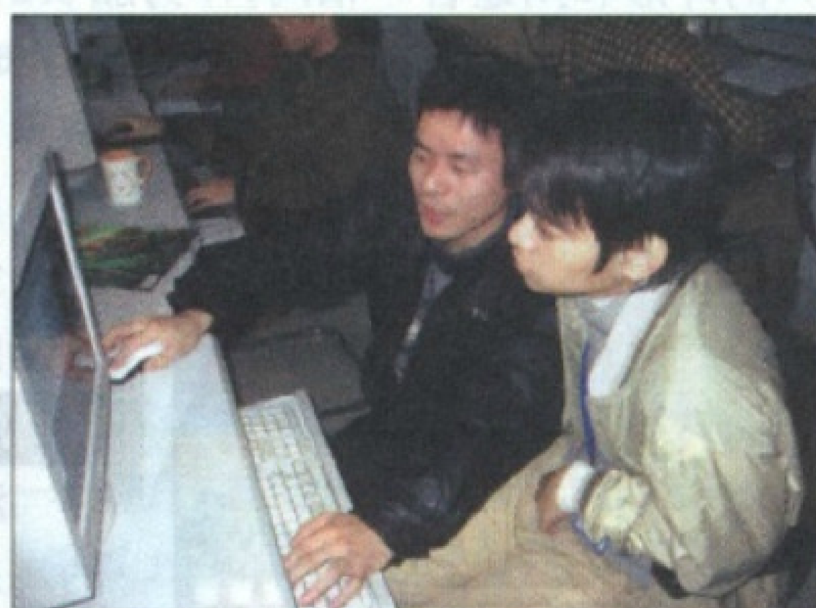
期已经解决了游戏整体构架中可能出现的各种技术细节问题。葛斌斌领导的金酷软件团队曾在几年的时间内参与了多项跨领域的软件开发工程，这也是借鉴自软件工程中的一些经验。而公司在在线视频、语音领域内的技术也将第一次被引入到网络游戏中，除了点对点的视频聊天之外，1对8的语音聊天模式也将对网络游戏制作的技术进行一次革新。当然，游戏会建立专门的语音服务器，提供视频、语音所需的带宽服务。葛斌斌还向记者特别提到了游戏中的NPC将自动发音，甚至与玩家对话，这种电脑合成语音的技术是为一家国外知名电脑语音字典开发商代工时所积累的。

《魔界》(Magic World) 是金酷软件进入网络游戏市场的第一款产品，计划于2005年3月开始内测。这款以"龙与地下城"为背景设定的游戏采用了传统2D的美术制作方式，玩家将通过团队的冒险、完成任务升级等形式探索这一架空并充满了传奇经历的魔法世界。在看到游戏并不讨巧的美术风格以及游戏的世界观设定可能使其只能面对高端玩家时，记者依然希望能够寻求背后的答案。

团队	上海金酷软件
产品	《魔界》
产品技术优势（特色）	VC编程技术及在线视频、音频技术，实现真正意义上的分布式服务器技术
负责人	葛斌斌
官方网站	http://www.goldcool.com


书籍是人类进步的阶梯。


我们常看《大众软件》。


面授机宜——正在交流中的程序员们。



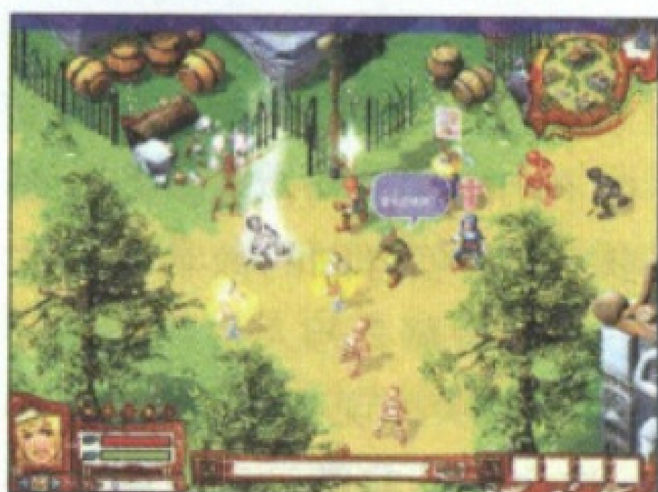
《海之乐章》“大航海时代”的新成员

■北京 渺小的虾

“我必须再到海上去，到那孤寂的海天之间……因为潮水奔腾的那种强烈的、野性的呼唤，委实教人无法抗拒！”

——哥伦布

■类型：在线角色扮演
■上市日期：2005年2月
■推荐度：★★★☆
■制作：二进制数码科技（中国）
■运营：厦门三五互联科技有限公司


到处都是怪物。

不止是哥伦布，无边无际的海洋给了无数航海家们无限遐想的空间和实现冒险的机会。而现在，作为玩家的你和我，足不出户便能体验到这份探索的乐趣。当然，笔者将要介绍的不是我们耳熟能详的“大航海时代”系列，而是一款以大航海时代为背景的网络游戏《海之乐章》。

探索

《海之乐章》的世界设定在15～16世纪的欧洲。当航海家哥伦布发现北美洲之后，越来越多的未知地域被人类发现：南美洲、非洲、大洋洲及南极洲。冒险家用自己的智慧、知识、能力甚至生命，去换取一个个标上地图的新地名和那无可比拟的巨大荣誉。在游戏中，玩家将扮演来自各国的冒险家、商人、提督、传教士、剑客、占星术士、小偷等各式各样的人物，向未知的世界出航。玩家在《海之乐章》中的足迹将遍布大半个世界地图：北至格陵兰群岛，南至非洲好望角。由于航海的行程涉及到世界各地，游戏中的城市也将根据区域特色划分为欧洲文艺复兴风格、阿拉伯风格、非洲土著风格等等。


魔法攻击的范围很大。

海战

海战是游戏最大的特色。玩家可以在游戏中控制各色各样的船只，如商船、战舰、探险用船、多用途船，还有为数不少的隐藏船只。游戏中出现的船只数量将超过250种，每种船只的外形和用途各不相同。作为船长的玩家不但要掌握基本的航行技巧，还要具备灵活的头脑。环境因素对于战略的改变是巨大的，天气、风力、风向都会影响到战斗的结果。此外，玩家的职业和技能也将对海战产生决定性的影响。


敌我激战正酣。


好多海盗啊……

海盗

波澜壮阔的海上作战怎么少得了嗜血如命的海盗？在游戏中，海盗将成为玩家最具挑战的职业。他们自由自在、我行我素，不受任何法律、道德的约束，享受杀戮（PK）、掠夺的快感。但是，一旦决定成为海盗，玩家就无法参与任何港口间的贸易活动，而且不能在有NPC保护的航道上出没。如果成为通缉海盗，甚至会沦为众多赏金猎人竞相追逐的猎物。但只要想到漆黑的骷髅旗、激昂的海盗之歌、沾满血污的战刀以及成堆的让人睁不开眼的黄金，你怎么能抵挡成为一名海盗的诱惑？

贸易

通过武力掠夺是迅速致富的途径，但同时也要承担失败的危险，付出巨大的代价。喜爱和平追求安逸的玩家可以选择另一种挣钱方式——贸易。在《海之乐章》的世界中，大大小小坐落着30余座城市，每个城市都有其独有的特产品。和现实生活中一样，这些特产的价格受需求性、季节性、出货量、流行性的影响。举例来说，威尼斯以玻璃工艺品闻名世界，但其每天都需要大量的稀有矿石供玻璃制品生产之用。玩家可以从其它地方廉价买进各种矿石，转卖给威尼斯的商人，再将玻璃工艺品卖到世界各地，从中获取大量的金钱。

探索、海战、海盗、贸易，《海之乐章》拥有一款航海游戏应该具备的所有元素。蔚蓝的海上世界充满了梦想、神秘与挑战。让我们共同期待光辉的海之乐章在不久的将来奏起吧！



《新绝代双骄Online》各门派简介与入门法

■北京 焰火

在《新绝代双骄Online》中，入门弟子必须将所有新手技能学满并取得转职证书才可以离开流星村，加入其它门派。方法是将9种入门技能全都修炼至1级，然后与执教对话离开新手村。不过要注意，玩家一旦加入门派就没办法继续修炼入门弟子的技能了。


在恶人谷遇见“刀疤子老张”。

一、恶人谷

恶人谷的武功都来自十大恶人的亲传，因此都不是什么正常的路数。恶人谷武学的特点是攻破敌人心防，使其精神崩溃。因此作为恶人谷的弟子，可同时学习“恶术”及“刀法”两种武学，这两种武学搭配使用，可使对手身心受损，无法招架。


果真到处都是老虎。

恶人谷门派任务必要等级： 9级以上

必要物品： “恶人镇谷石”5颗

入门法： 玩家来到“恶人谷村庄”后，向“刀疤子老张”报到，他是专门收恶人谷弟子的人。完成对话之后，玩家会被传送到一个满是老虎的平行空间，玩家只要打宝箱搜集5颗“恶人镇谷石”即可回村。把5颗镇谷石拿给刀疤子老张，立刻就能获得刀疤子老张的认可，成为恶人谷的一员。


首先要找到移花宫宫女长。

练功建议配点： 刚创人物的时候把所有点数加到“外功”上。升到2级时，把“外功”加到10，然后专注加“外功”、“技巧”视打怪的状况决定。至于武学技能，建议专注修“刀”和“盾”，等刀盾都满了之后再衡量，看还需要哪些技能的加点。


魏麻衣正等在大厅里。

二、移花宫

移花宫中百花齐放，宛若仙境。宫中从二位宫主“邀月”、“怜星”到手下奴仆，全是女性，但却有唯一的例外——花无缺。移花宫的武学喜欢在阴柔中夹带杀机，内力修炼的以明玉为根基，因此移花宫门徒擅长内力的运用，直接穿透对手的防御直袭内脏。移花宫弟子可修炼“剑法”与“掌法”，这是两种截然不同的武学路子，修行难度是几大门派中最高的，也最具有潜力。

移花宫门派任务必要等级： 9级以上

必要物品： “移花宫令牌”1枚

入门法：来到“移花宫”后，与“移花宫宫女长”对话，就可以进行转职任务。移花宫的转职任务是在怜星宫主的众多幻影分身中，取得“移花宫令牌”。获得令牌后，到“移花宫中庭”重新找到“移花宫宫女长”，就能拜入移花宫门下了。

练功建议配点： 移花掌注重的是内力为主的攻击方式。掌法需要注意培养的是内力、技巧、根骨和玄学。其中以内力为主，技巧及玄学只要加到10，根骨只要加到7。对移花剑，需要把外攻加到10～20、技巧点加到10，其它全部加根骨。这样做的优点是血多、回血快、耐击打。30级后可以转练少林棍，这是大部分玩家的选择，也有少部分玩家转练少林拳。

三、天外天

魏无牙统领的天外天擅长于玄术，对于用药有很独特的研究，医、毒本一家，药可以救人亦可害人。这种修行使得天外天众人的个性反复无常。天外天的弟子可以修行“药理”及“机关术”，修习这些武功的目的就是为了避免自己与敌人直接交手。

天外天门派任务必要等级： 9级以上

必要物品： “谜之药水”1瓶

入门法： 来到天外天后，与大厅正中央的魏麻衣对话后，就可以展开转职任务。在地下宫殿大量的土拨鼠中找到“谜之药水”，然后回到天外天大厅找魏麻衣谈话就能加入天外天。

练功建议配点： 主加内力，辅加玄学。技能中，匕首的用处暂时还不大，可以不加。没有回春的时候记得一定要一直给自己针灸，把血维持在2/3以上，否则被物理攻击的怪重击一次就很危险了。



《吞食天地Online》4系盘古巨兽任务指南

■北京 桑朵拉

《吞食天地Online》的4系盘古任务开放已经很久了，但还是有一些玩家对其感到困惑，不知道该如何去完成，下面就4系盘古任务的详细流程为大家作一讲解。



狂暴的火盘古。

火系盘古巨兽任务

任务流程： 从蓬莱村码头往上走会随机出现蓬莱仙岛（如果没有可出村再入村不断尝试），在此找北斗星君触发任务。在水路找到倭国山洞，进入山洞会触发剧情。穿出迷宫之后来到一个满是岩浆的地方，会触发战斗(6只炬鬼兵、2只爪鬼兵)。战胜后走到场景尽头会触发与盘古巨兽的对话，有二个答案选择。选择一会直接得到炬炎戟（攻+11，敏-1，LV35），任务完成；选择二进入战斗，当盘古巨兽HP低于3000以下时，战斗会强制结束。回去找北斗星君，奖励数值点数1、技能点数1，任务完成。

任务分析： 任务的关键就是和盘古的一仗，由于敌方的HP高达1万，所以要准备好持久战。首先找好5个玩家，其中要有水系、会冰封者1名，智力高的水系医生1名，会旋风的风系和会树精的地系各1，最好再带个智力高的火法师。首先队长要把水系医生设为军师，在战斗中可以回SP（智力100的大约每回合可以回15个SP）。在战斗时要把巨兽定住，先把旁边的小兵杀掉，然后使用一级魔法（比如纵火术）攻击，可以不用喝SP，一点一点地折磨巨兽。

水系盘古巨兽任务

任务流程： 蓬莱村有个海大哥，跟他说完话，他会请你去斩妖除魔。从码头出海往右上方直走，出现剧情后便进入战斗。水系盘古巨兽HP有8000多，还有5个水系和风系的小兵，获胜能得到能力点数1，技能点数1。



喽罗众多的水盘古。

任务分析： 此任务和火系盘古大同小异，唯一的区别就是不要带火系成员了，多带些地系（地克水）。

风系盘古巨兽任务

任务流程： 从蓬莱村码头往上走进入随机出现的蓬莱仙岛，从这页地图往右走到尽头，进入蓝色的传送点，最终被传送到高丽。上岸之后步行前往长白山洞，进入山洞会触发剧情，回答问题时选择愿意进入洞中，直走到底右转，过1个切换点往上，再在第一个路口往左，第二个路口往上，过切换点再往上，最终在走道尽头碰到风系盘古巨兽，打赢巨兽和它的喽罗后北斗星君出现，与其对话获得能力值点数1，技能点数1。



张牙舞爪的风盘古。

任务分析： 此任务和以上打盘古的方法基本相同，建议带上火系战士或法师，强大的火系魔法是打风兽的法宝。



有巨汉相助的地盘古。

地系盘古巨兽任务

任务流程： 先到宛城客栈触发任务，再到街上找李父交谈，之后出城前往大地图上方的千毒洞。进洞之后顺第一个岔路往上，接下来左转直走下楼，然后顺路向上，大约走到坐标（1470,350）处，以鼠标点击上方墙壁，出现剧情，接着会进入隐藏通道。刚进入时会碰到70级黄巾勇士，可选择逃跑，一直抵达隐藏通道尽头即可碰到地系盘古巨兽了。

任务分析： 打地系盘古巨兽最好带上风战，风战会晕击、连击等强大的攻击技能，是打地兽的好帮手。P



《洛奇》战斗系统初探

■上海 吉祥天


不好，被熊反击了。


火球5发准备完毕。

与如今大部分网游相比，《洛奇》的战斗系统十分特别。它不再是单纯点击怪物后再按快捷键用魔法和技能就行了，而是必须用头脑去分析战况，找出合适的战术才能事半功倍。战斗分近战、远程和魔法3种方式。

近战有4种手段。**普通攻击：**是游戏默认的攻击方式，空手的话攻击速度一般，可以打出3连击，在最后一击把怪物打飞（当然碰到厉害的怪物时，它只会单手撑地而不会跌倒）。如果使用武器，就要看武器的属性了。如剑要比匕首攻击速度慢，而大铁锤由于太重，只能使出2连击。**防御技能：**使用此技能时只能走路，在抵挡住怪物攻击（只伤HP一点）后具有攻击优先权，所以在游戏前期大部分战斗都可以使用一攻一防的模式，另外装备了盾后也能防住弓箭的射击。**重击技能：**可以说是必杀技，使用后可以走也可以跑，可给予怪物两倍的伤害力，且重击最大的特点是可以破除怪物的防御，但是如果和怪物的普通攻击碰上的话，那飞掉的就是你了。**反击技能：**是敌强我更强的技能，在近战时无敌。对方一半的攻击力加上自己本身的攻击力，就是反击的威力。不过缺点就是在使用过程中无法移动，且体力值会一直下降，如果没有带体力药的话，就无法长时间地作战。

总的来说，普通攻击虽然攻击力不高，却是最方便直接的攻击方式。其他3种近战方式属于技能范畴，不过技能使用后有一段准备时间，在这短短的几秒钟内，玩家是最脆弱的，一定要离开对方的攻击范围。这4种近战手段有相克性，防御顶攻击、重击破防御、攻击克重击，反击近战无敌。选择对应的战术才能轻松克敌。


天灵灵地灵灵，魔法快快来光临。

远程攻击按技能可分为两种 远程普通攻击和穿心箭技能，按武器也能分为两种：弓和弩。在《洛奇》中远程攻击的伤害力很大，被箭射中会受伤，从而减少HP的上限，短时间内无法痊愈，因此对远程攻击时的要求就很高。首先使用远程攻击时需要较长的准备时间，之后还要进行长时间的瞄准，一般要达到90%以上的瞄准率才能射中怪物。在射击的准备时间内玩家还可以走路，但当玩家进行瞄准时就不能移动了，特别是用弩使用穿心箭技能时，准备时间完成后人物将不能移动。而且当射出一箭时，如果不能一下秒杀怪物，建议大家还是重新拿起近战武器吧，怪物一定会在你放出第二箭前先把各位撞翻在地的。而且弓箭只能对付单个怪物，在组队时可以辅助队员进行攻击，单练的话还是少用为妙，当然用来引怪倒是个不错的办法。


看到骷髅了，快放弓掩护同伴。

魔法是有钱人才能学的玩意儿，从学校学习的话，冰、火、电3种魔法需要上万的资金，而自己买书读更要多花1倍的价钱。不过学了魔法对战斗十分有利。冰魔法在给予怪物冰属性伤害的同时，可以降低怪物的攻击和移动速度，这样就给了队友攻击的机会；**冰魔法**可以同时召唤出5个冰球，可以一个个打出去，持续作战。**火魔法**是攻击力最高的魔法，虽然一次只能召唤出1个火球，但可以连续召唤5次成为一个大火球，而且在篝火边上用的话威力会提高。**雷魔法**具有连续性，当召唤出5个雷球时，会扩大魔法的攻击距离，且对同一个怪物会一下子放出并打出5连击，用好的话是最厉害的魔法。使用魔法需要消耗魔力MP，而恢复MP的蓝药店里却没得买，在白天只会慢慢地恢复，而到了晚上由于月亮神的庇护会恢复得很快，所以一到晚上魔法师们就会像夜猫子那样出现了。

由于《洛奇》中没有职业的限制，只要想得到什么技能都可以学。因此各位可以使用不同的战斗技能组合出不同的战术，战斗也不再是无聊的砍来砍去，多作尝试就会发现其中更大的乐趣。

《倚天II》神女修炼心得

■北京 小飞

《倚天II》是一款类似于《暗黑破坏神》的游戏，在游戏初期就应该考虑到未来的发展方向。神女根据门派技能的不同可以分为雷女、龙女和辅助神女。雷女修炼狂雷魔法，龙女修炼潜龙魔法，而辅助神女则偏重辅助技能。不过《倚天II》中组队升级并不快，因此除非是为了公会带人升级和国战的需要，其他时候并不需要辅助神女。

升级加点

1级的时候开始在城边转悠打幼狼，攒点小钱。当升到两三级的时候就可以找厉害点的灰狼开始打了。这个时候一定要把体力加到10点，因为5级之前还不能学习魔法，全凭手动打怪，所以体力很重要。有了体力的支持，可以引诱4队的幼狼或者2队的灰狼打，10点的体力就足够用了。5级之前的属性点除加体力外，剩余属性全部加智力，智力的增加会增强角色的物理和魔法攻击力。5级到10级的时候找野猪和青狼打，这时可以使用魔法了，升级得到的属性点还是全部加智力。10级之后升级的速度就慢下来了，在10级到13级的时候推荐打野猪、青狼首领以及幼熊。升级的属性点还是继续加智力。13级到15级的时候杀灰熊、老虎和黑熊。这时由于怪物等级越来越高，体力最少应加高到15。15级到20级的时候神女开始发威，因为17级的时候可以升级2级技能。这时的敌人应该选择棕熊和白虎，这时的属性点还是全部加到智力上。20级到28级可以去杀黑风，不过也可以仍旧打白虎。属性点仍旧需要加到智力上。

28级之后基本靠四处找练功点了。这时的属性除了强化智力还要照顾体力，除了开始防范怪物，也要开始准备面对抢怪和PK。

技能

这里重点介绍一下神女中的雷女和龙女。

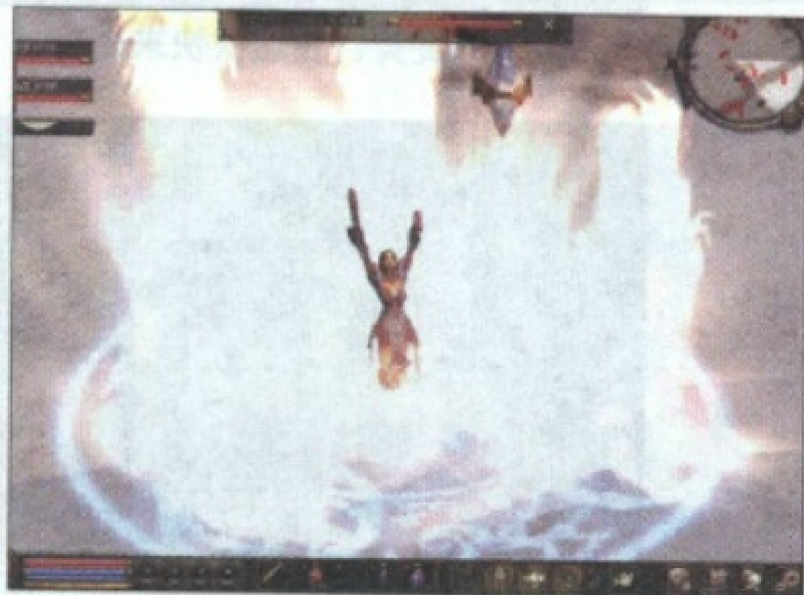
雷女的魔法技能中主要是落雷和暴雷。落雷是有范围攻击的，好处在于伤害平均，加到11级之后对目标区怪物伤血在2/3以上，而且目标怪物的血往往在1/5以下。此外，还有很多人喜欢加暴雷，因为暴雷的攻击力比落雷高。暴雷可以连续攻击周边敌人，释放之后会从目标怪的身上弹出另一道闪电打击另一个怪物，但是反弹出的闪电攻击力不到之前攻击的一半。而且暴雷加到11级也只能攻击两个怪物。而同样的11级落雷攻击力虽然只有暴雷的2/3，却可以迅速消灭范围集中的大量敌人。所以建议雷女还是集中升级落雷。

龙女的升级项目比雷女的多。首先要升灵光，作用是引怪。然后升龙咒，用它来抢怪。最后用龙影作主要的攻击魔法。龙影的攻击高，龙咒的范围大，这两种攻击都可以作主要的攻击魔法。建议单练选择龙影，因为龙影是直线攻击的，威力较龙咒大，而且再次施放时间只有8秒。所以龙女最好是主用龙影。

装备

从四五级开始，练级的同时还要考虑装备了。《倚天II》里的装备可以升级，因此可以使用很长时间，一套10级加4的装备可以从10级穿到20级，所以早期就可以开始考虑装备问题。4级时一般就可以选择扇子或者是铃铛作为武器了。扇子和铃铛的区别在于：扇子偏重物理攻击，铃铛偏重魔法攻击。所以前期的时候建议使用扇子，后期等魔法强的时候再换铃铛。装备的选择主要取决于角色以后的发展道路。如果希望自己硬扛单练，或是在人多时有实力抢怪，就一定要多考虑加防御的装备。如果对自己的手法自信，打算走跑动练级的路线，加智力的装备是最好的选择。

以上是一个合格的神女所需要注意的基本要点。



神女施法。



神女的法术威力很大。

网游背后的故事·虚拟富豪

姓名：杨旭　网名：死神降临
籍贯：北京　年龄：34
目前是某商场老总，同时打理着一家酒店。在《天骄》中的虚拟装备和帐号难以确切计算价值，折合约人民币5万元。

《天骄》"梦想仙都"帮主杨旭

■本刊记者 小虾

编者按： 互联网上流传过这样的名句：没有人知道他面对的是一只狗。这句话不是在贬低谁，而是说网络就是这样一个奇妙的世界，无论你在现实里有如何的地位和权势，在网络中都是平等的，并且在某些虚拟环境（如网络游戏）中还会对权力和地位进行新的分配。也许你是现实中的百万富翁，但在网游中也需要从1级老老实实地练起。我们今天面对的《天骄》"梦想仙都"帮主杨旭就是这样的人。在现实里，他无疑是位成功人士，那是什么让他进入了网游世界，并且一直做到帮主的呢？

"说起来，那个时候我投资了一家网吧。在网吧的时候，开始总是看着别人在玩《天骄》，我当时也特别不理解，为什么这么简单的东西吸引着那么多人？我就说给我一个帐号，我自己也试试。于是从此就欲罢不能。"杨旭爽快地说。于是他从《天骄》公测的第二天开始接触游戏（而且是接触的第一款网络游戏），在帮派其他成员的帮助下一点点地熟悉游戏，很快他练到了149级。杨旭豪爽的性格让他喜欢在游戏中交朋友，当"梦想仙都"的前任帮主心缘因故离职后，杨旭自然而然成了帮派的首脑。

在杨旭看来，网络游戏是一个交流的平台，也是一种不可替代的娱乐方式，根本就在于网络中存在着比现实中更加纯洁的感情，基本上没有现实中那种随时可能碰到的利益冲突和利用关系。特别是对他这样一个有一定社会地位的人来说，这一点显得尤为难得。当记者按照约定前去杨旭的单位进行采访时，他还请来了在"梦想仙都"中认识的朋友一起聊天。这些朋友来自各个行业，有公司老板，也有普通玩家，在杨旭看来这都是拜网游所赐，否则他不会结交上这么多五湖四海的朋友。

说起自己的帮派，杨旭感觉十分自豪。"我们的帮派在人数上可能不是最多的，因此在'帮派排行榜'上并没有排在前列，但是在'帮派战霸主榜'上我们'梦想仙都'都是当仁不让的冠军。在《天骄》组织的三次大型国战中，我们赢得了两次桂冠。"杨旭认为，朋友间将心比心，理想主义的交往其实很容易建立大家的凝聚力。因此在《天骄》五大职业中，99级以前的最高级别全部出自"梦想"。《天骄》里第一个到达游戏封顶的玩家"项心缘"也来自"梦想"。《天骄》里的帮派比较特别，当时游戏中要将帮派扩大必须打到"虎符"和"天王令"才能扩大帮派。"梦想仙都"就是这时将总部扩大到57人（当初帮派人数是限制的，普通帮派只有20人），9个分部（每个分部20人）。后来游戏中开通了等级到130级就可以分配一个虎符的任务，"梦想仙都"总部扩大到了200多人，成为名副其实最强大的帮派。

"就像我们打第三次《天骄》全国国战时，开车逛了北京许多知名的网吧，看看哪里的机子最好，因为在打比赛的时候，机器配置跟网速非常关键，最后我们找到朝阳区的"520网吧"作为比赛场地。许多外地成员全部聚集在北京打了一个多月的国战，甚至在英国、新加坡、加拿大等地的帮派朋友都回国打这次国战，如果是换一个角度来看网络游戏里面的荣誉，很多人会不理解。一个虚拟的荣誉，值得大家这样付出吗？"



"梦想仙都"漂亮的主页。

在《天骄》里这段时间，杨旭的花费不算少。从场地费用、玩家招待的费用、以及在游戏中买装备的费用，都是一笔不小的花销。杨旭并不觉得他吃了亏。"同样去娱乐，在酒吧等处也是娱乐，在游戏中同样得到了娱乐，而且我喜欢游戏中人与人交往的感觉。"或许正是对网络上人情世故的好感，可以让杨旭在一次手术之后，尚未痊愈时就重新投入游戏中。"《天骄Ⅱ》开始公测了，我不但要带领"梦想仙都"转战《天骄Ⅱ》，而且还要发展更多的成员。"

如今"梦想仙都"建立了自己独立的网站http://www.mx173.com。正如网页上写到的："让属于不同平行线上不同类型的人，通过网络游戏这个平台相互认识，即使有一天离开游戏了，大家却成了现实生活中的朋友，从而在现实生活中建立自己的团队并为了各自的目标去努力发展，这也是'梦想仙都'真正的存在价值。"杨旭这样展望他和自己帮派的未来。

网游背后的故事·大收藏家
《石器时代》点卡篇

■本刊记者 小虾 摄影 Jin

编者按：“大收藏家”同样是今年“网游背后的故事”板块中的子栏目。去年，我们将收藏的关注点更多地投入到一款游戏所有周边产品的展示上，这样做的遗憾是，有很多周边产品尽管精美而珍贵，但是因为种种原因普通玩家很难真正去拥有它们。因此，我们现在在每期推出“虚拟富豪”的同时，隔期推出这个旨在展现玩家藏品的栏目。我想，当各位读者看到这些真正的玩家收藏时，一定会觉得它们和你们更加贴近。让我们从登陆中国大陆的最“古老”的网络游戏之一《石器时代》(以下简称为《石器》)开始吧。



姓名：邸斌 网名：DiBin
籍贯：北京 年龄：21
目前在高校读书。从2000年底《石器时代》公测开始玩游戏，并且从《石器》收费开始收集点卡，目前共有不同图案石器点卡约300张，收藏投入1万多元。

在确定了《石器》点卡收藏的主题后，我们通过各种渠道联系了两位点卡收藏的大家。但因为种种原因，这次采访是邀请两位收藏者到编辑部来完成的。在确定了采访地点之后，邸斌就在电话那头一个劲地表示遗憾，因为为了准备这次采访，他已经将自己的家里小小布置了一下，并且找出了他所有收藏的点卡和《石器》包装盒等周边物品。可由于路途较远，邸斌来到编辑部的时候仅仅带了他精选的部分点卡，但就是这些点卡也足以让记者大开眼界。



《石器》第一款宠物包“老手削暴包”中赠送的300点WGS红暴卡。



第一款新年卡。此后华义每年都发售类似的新年卡系列。

邸斌带来的卡片，主要是一些颇有纪念意义的点卡，比如华义发行的第一张《石器》点卡、第一张新年卡、第一张宠物包中附送的点卡等。把玩着这些卡片，邸斌如数家珍，而且他的《石器》之路也跟“大软”颇有渊源。“我是2000年12月《石器》公测前去晶合（《大众软件》读者服务部）的一个门市部免费领取的测试光盘，之后就被这个游戏深深吸引了。那时候我还在上学，家里只能拨号上网，一个月网费就要700块。”说起来邸斌很怀念那个时候。“不过我从开始就注意集卡，别人可能开封后直接就扔掉了，我就小心地留起来，一是觉得卡片图案很漂亮，二来也是种纪念。”“后来虽然点卡已经能在网上购买，可我还是宁愿贵一点去买实物卡。这就是一种收藏的欲望了。”邸斌目前还是《石器》论坛



随某些杂志附送，一度被炒至百元的“水魔兽宠物包”中的“水魔兽卡”，也是目前编号最靠后的一种点卡（NO.CN678）。



新近发行的无编号点卡。





编号为NO.CN600和NO.CN603的抽奖卡，可以认为它们是彩票式来吉卡的前身。



《石器》PK大赛套卡。



姓名：谢镝　网名：火娃

籍贯：北京　年龄：30

职业玩家。从2001年1月《石器时代》上市开始玩游戏，并且开始收集点卡，主要以收藏套卡为主，目前共有不同图案石器点卡约270张，收藏投入约5万元。





从编号NO.CN01开始的早期《石器》点卡，其中就有邸斌非常希望得到的NO.CN02。



编号为NO.CN04到NO.CN07的早期点卡。

的超级版主，业余时间也积极促进玩家之间收藏品的交流。

邸斌说，他的收藏品有几大遗憾，一是没有集到编号为NO.CN02的红色华义一卡通点卡，二是没有集全那套共有124张的《石器》宠物套卡。"有时候做梦都在想这些。"邸斌说。而他的梦想对于谢镝来说则完全不是问题。谢镝打开他那一大本沉甸甸的名片夹，里面就是他所有点卡收藏的精华。

谢镝收藏的特点是集到的每套卡都比较齐全，绝少断号的情况，如编号NO.CN01到NO.CN07的这些几乎找不到的早期卡片都静静躺在他的名片夹里。当然，这和他的精力以及经济实力是息息相关的。谢镝坦白地说，他每天一般白天休息，晚上起来玩游戏，时间比较自由。因为不上班，平时可以去卡市搜寻遗漏的卡片，实在在市面上找不到的卡片，他就通过各种渠道找到同图案的样卡收藏。而那套124张的《石器》宠物套卡一下子就花去了他五六千元。这不是一般玩家能承受得起的。



编号为NO.CN01的华义一卡通点卡，也是《石器》的第一张充值点卡。



《石器》宠物套卡全集。



编号NO.CN520的800点WGS卡不是通常意义上的点卡，它是由华义与中国网通联合发行的，通过171拨号享受35小时上网时间。这张卡片市面上极难寻觅。



通过游戏可以交朋友，通过收藏同样可以交朋友。在采访过程中，两位收藏者从陌生人很快就成了无话不谈的朋友，最后还互留联系方式，打算进一步交流和充实自己的藏品。读者朋友们，你们是不是也想通过自己的藏品和《大众软件》的读者、和同样有着相同收藏目标的玩家交朋友呢？请致信我们：xiah@popsoft.com.cn。

PRO EVOLUTION SOCCER 4 男子汉的赛场——PES4网络对战指南

■ hogod.com 夏日的麼麼茶

KONAMI终于推出了支持联网功能的《实况足球8》PC版（PES4），这下喜欢实况足球的玩家有福了，再也不用在家里一个人无聊地虐待电脑，也不用千山万水跑到朋友家里去大战三百回合了。现在，只要你有电脑、有宽带、有浩方对战平台，那就可以跟远隔千里的朋友或者浩方对战平台上的任何一个玩家来一场巴西队和法国队的世界巅峰之战了！

下面，让笔者来告诉你怎样通过浩方对战平台来加入男子汉的足球赛场！

1 安装PES4以及升级补丁

首先你得安装PES4游戏，这一点不再赘述。另外，目前浩方上支持的是最新1.10版本的PES4，所以你一定要下载升级补丁。升级补丁有两种，一是官方升级补丁，推荐下载地址为http://218.57.9.12/games.sina.com.cn/updatex_040810/pes4patch1_10_sina.exe，另一个是游侠网1.10升级补丁，同时附带了免CD的功能，下载地址为http://patch2.ali213.net/newpatch19/PES411cd.zip。建议下载后一种升级补丁，使用上更为方便。

2

下载安装浩方对战平台，下载地址为：http://www.cga.com.cn/download/hf409.exe。

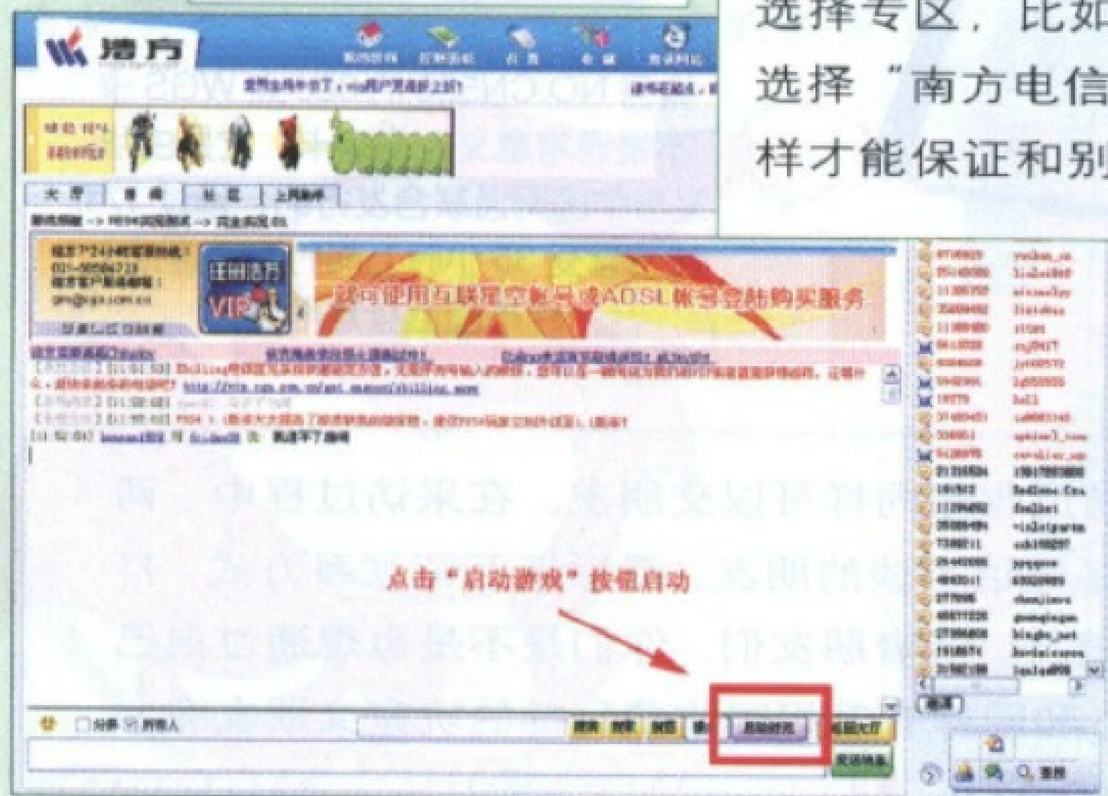


3

→启动浩方对战平台，在"竞技游戏"频道中找到"PES4实况测试"（当然，在这之前你得先注册成为浩方的用户），根据你所在的地域和网络接入情况选择专区，比如我是杭州ADSL用户，就选择"南方电信"，然后再选择房间。这样才能保证和别人的联机速度很快！

4

↓进入房间，点击"启动游戏"。



关于网络接入和地域选择有必要说明一下：

南方电信适合上海、重庆、浙江、江苏、安徽、广东、广西、福建、海南、四川、云南、贵州、湖北、湖南、江西、陕西、甘肃、宁夏、青海、新疆、西藏等省市的大部分用户

北方网通适合北京、天津、黑龙江、吉林、辽宁、内蒙古、河北、山西、山东、河南等省市的大部分用户

铁通专区适合使用铁通宽带的用户

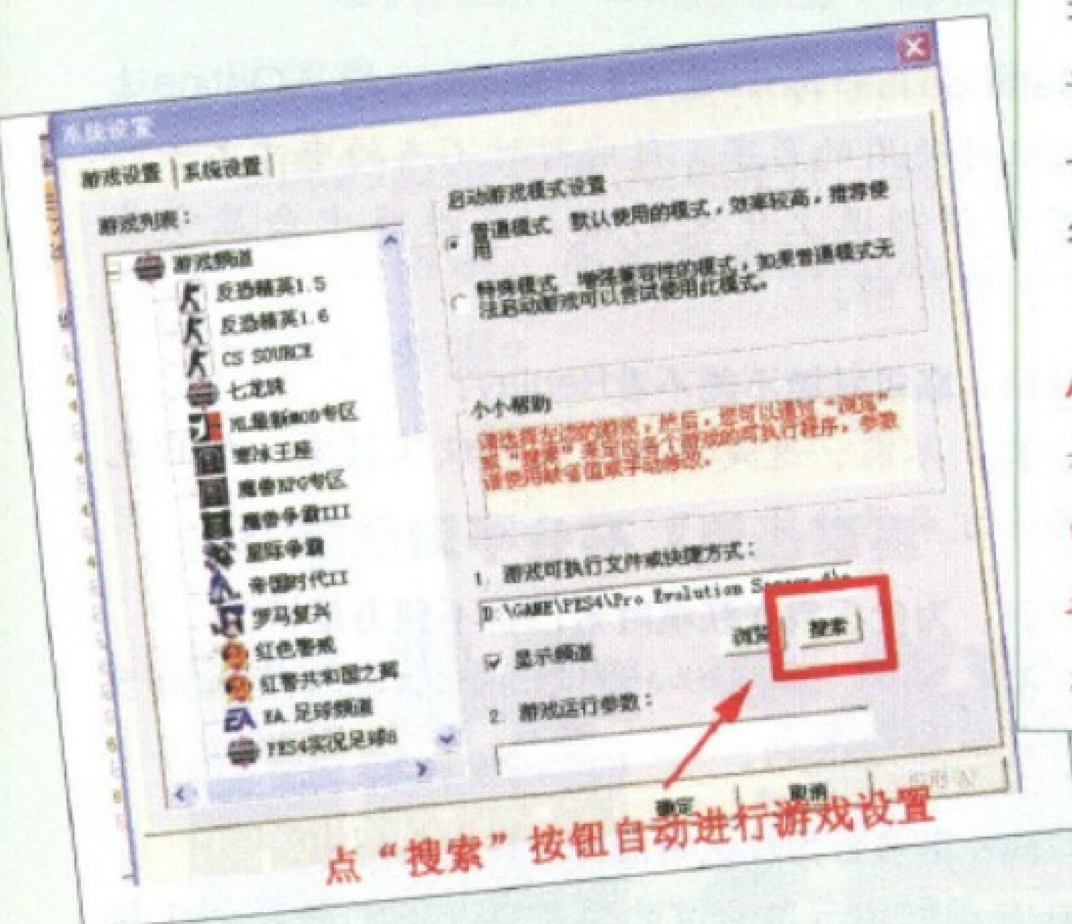
教育网专区适合在大学里面使用教育网的用户

长城宽带适合使用长宽的用户

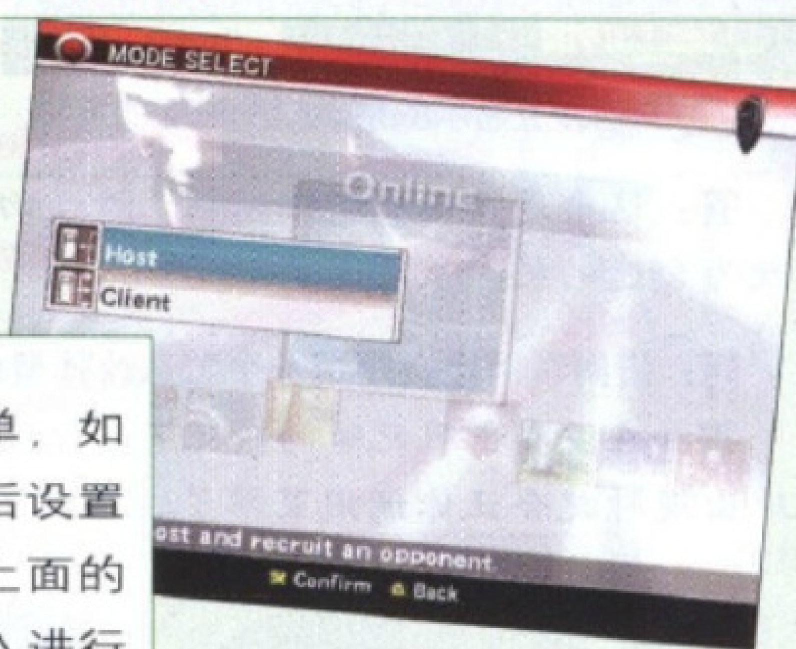
5 游戏设置

←点击“启动游戏”以后，如果之前没有设置过游戏，系统会提示搜索游戏，让它自动搜索好了，很快的。当然，你也可以点击“浏览”后手动建立游戏执行命令或者快捷方式的路径连接。

启动游戏后最重要一点，就是按Alt+Enter切换到视窗模式，然后再搜索和你对战的对手或者建立主机等待别人的挑战，等进入比赛时再按Alt+Enter切换回全屏。如果不执行这个步骤，则无法刷新到对方。

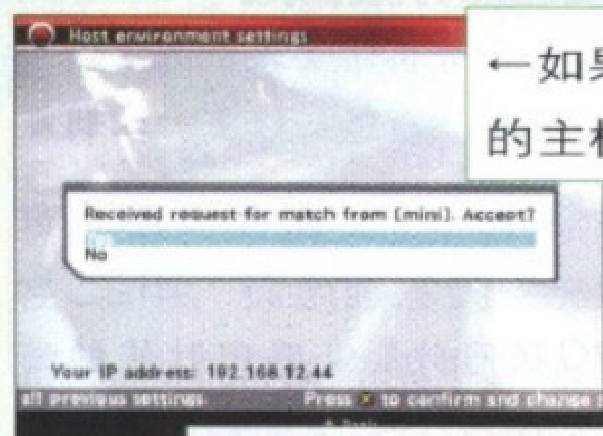


点“搜索”按钮自动进行游戏设置



6 自己建立游戏

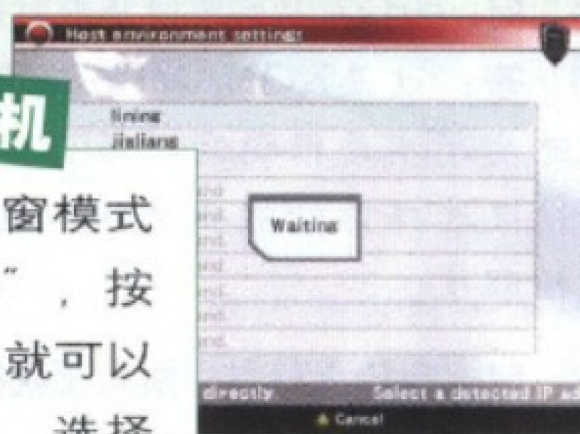
→进入游戏后，选择“Online”的菜单，如果要自己做主机就选“Host”，进入后设置好游戏时间、场地、天气等选项后按上面的“OK”指令，做好了主机等待别人加入进行比赛吧！



7

←如果有人进入你的主机的话，会有提示说某人已连接你建立的主机，按“Yes”就可以开始联网游戏了。

8 寻找别人主机



→在浩方上寻找其它主机也非常容易，只要是视窗模式下（注意前面的红色字体提示），选择“Client”，按“○”键（如果你用的键盘设置的话，则是D键）就可以刷新局域网里所有已经建立正在等待对手的主机，选择一个你想要交战的对手进入就OK了。如果没有寻找到主机，多按“○”键刷新几次就能搞定，有些朋友刷一次没刷到就以为没有主机，请耐心多刷新几次吧！

OK！下面让我们开始华丽的实况足球大战吧！

如果你还有问题，请看下面：

问：我已经在浩方的房间里了，而且网络连接没问题，为什么我在刷主机的画面里刷不到主机？

答：这种问题有2种情况，一是你进入刷主机的画面时候没有按“○”键刷新，这个键就起到了刷新主机的作用。第二是你没有使用窗口模式进入游戏，这种情况下请玩家按ALT+Enter键切换到窗口模式，等与对手连接并进入游戏之后再用同样的方法再切换到全屏继续游戏就可以了。

问：打过补丁的和没打补丁的两种游戏版本能相互联网吗？

答：目前比较流行的是官方1.10和游侠1.10补丁，打上之后就可以和1.10版的用户连机（这两个不同补丁的用户之间也是可以联机的，只要都是1.10版）。要想和原始版本用户联机必须卸载补丁或者重装。

问：如果有人用修改球员资料的方式来作弊怎么办？

答：光修改存档文件是没有用的，但是如果修改了DATA文件中球员参数的话，那就会有

能力值变态的球员出现。但是注意，参与联机比赛球员的资料都是副机随主机的，只要主机没有修改过DATA文件内的球员参数，那么就是公平的。请大家一起来建立公平的比赛环境吧！

问：联机时自己的名字在哪里改？

答： 可以在进游戏前进入安装目录里执行Settings指令再修改。进入Settings后点Online选项，然后在下面的Player Name里写上自己在联机时使用的名字。目前暂时不支持中文名字，如果你强制填上中文的话，在游戏中会显示为"？？？"的。



看，球员的脑袋上显示的是你自己设置的名称。

问：联机时能不能不看Replay？

答： 不能，这是系统自己的默认设定，暂时也没有这方面的补丁。

问：为什么我在联机时射门看不到力量槽？

答： 如果出现这样的问题，那么很可能是由于网络延迟所造成的。

问：游戏时为什么画面抖动得这么厉害？

答： 这个是画面刷新率问题，请退回到桌面下，把显示器高级选项里监视器的屏幕刷新频率改为合适的值。

问：请问联网比赛踢到一半怎么改阵型或换人？联网下可不可以保存进球录象？

答： 在没有出现死球的情况下，你按下Start键就会在比分下面出现一个招手的标志，等到死球出现时就会让你调用菜单了。联网下不可以保存进球录象。

问：聊天功能怎么使用？

答： 在游戏或者Waiting状态中按F10键可以进入聊天模式。大家可以用它和对手交流。

问：我只想和我的朋友一起玩游戏怎么办？每次都看到好多人，但我找不到我的朋友……

答： 你可以选择做主机，做好主机后会有你的IP地址显示，把这个IP告诉想要联机的朋友，他按"□"键后（键盘为"A"键）输入这个IP即可直接加入你的游戏。当然，你要加入朋友的主机，也可以用这样的方法。

问：为什么我联机游戏的时候很慢啊？一卡一卡的。

答： 这是KONAMI第一次在"WE"（PES）系列中支持PC联网功能，联网时候的游戏速度还不是很稳定。另一方面，一定要按照地域和网络接入情况选择你的游戏房间，这样才能最大程度地保证游戏的流畅程度。

问：为什么对方一换人我就掉线？

答： 在死球的时候，对方如果要换人发任意球或者只换人的时候，你这边的屏幕上会出现选项（图1、2），这时你也可以进行一些调整，或者继续等待。然后会再出现一个提示（可以理解为正在重新连接），如果双方网络不好的话这个时候最容易掉线，所以在这种情况下，最好就切换成视窗模式，可以很快跟对方连接上，等重新比赛后再切换成窗口模式就行了。



图1、2

问：在联网中可以使用手柄操作游戏吗？

答： 当然可以了。推荐使用原装PS2手柄加USB转接口来玩PC版PES4。

问：联网对战时跟同机对战还有什么不一样之处？

答： 很多细微之处都不一样，例如在进入比赛前的设定时，对方的设定步骤自己看不见，也不能得知对方球员状态的好坏，另外，双方可以使用自己喜欢的视角来进行比赛等等。

（**编者按：** 浩方对战平台是目前相对而言较为稳定的PES4联网对战平台，因此在这里向各位想要上网去找对手的玩家推荐。不过，目前在浩方上联PES4也有诸多不如人意之处，最大的问题在于副机的速度比较卡，所以向选择做副机的玩家建议两点：最好能有一台配置一流的电脑和良好的网络速度；最好能对自己的技术有充分的自信，在画面流畅度不如对手的情况下能够处惊不变，从容应付。）



我们知道，CS的地图不算很大，但是各种拐角、斜坡、箱子、阴暗处的存在，却使地图的复杂程度大大提升。就算你对这种地方了如指掌，是不是有时还是会被藏在暗处的人打死呢？

华硕超级平台杯《反恐精英——零点行动》有奖战术征文（十二）

瞄准——爆头！

■游侠创作室 夜鸣猪

在郁闷之时，与其咒骂对方是“阴人”，不如思考解决之法。如果认真分析一下就不难发现，自己被打死的原因很大程度上是因为预先瞄准的地方不对，当你看到了人，再进行瞄准和射击，那么时间上就已经比对手慢了，在技术相同的情况下，中枪的必定是你。在CS中，你的瞄准始终会存在盲区——盲区，即是在你瞄准区域外的地方，或者说是一个让你很难再次快速瞄准的地方，而这种地方是无法避免的，因为你瞄准的区域有限。那么应该如何将盲区的范围缩到最小？这和你提前瞄准的地方有很大的关系，作好提前的瞄准，在发现你预瞄准的地方没人后，立刻换到下一次的瞄准，这样就可以减少盲区。

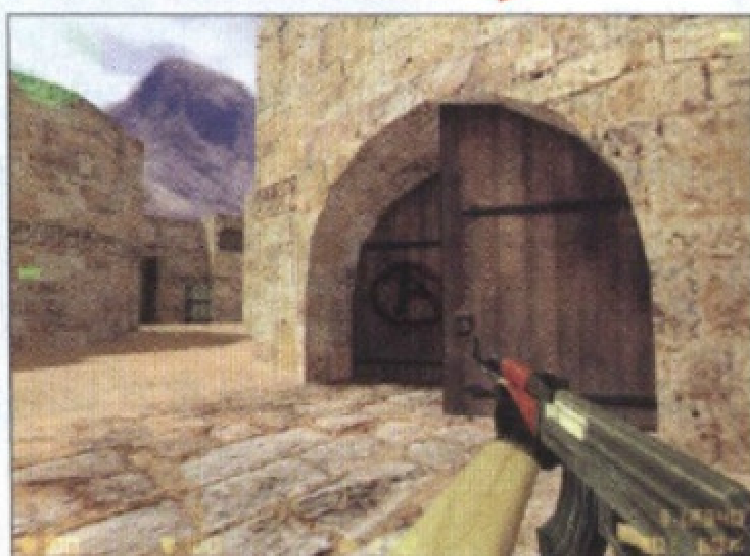


图2

口说无凭，接下来，笔者用我们最熟悉的地图：de_dust2来具体地讲解一下。

进入dust2这张地图，我们选择做T。笔者将这张地图分为3部分进行讲解如何正确的预瞄准：B区的进攻、A小道的进攻以及A大道的进攻。

首先讲解进攻A大道。在T基地处，即有第一个预瞄准点（如图1）。这个点我想所有的CS玩家都知道，无论你手里的枪是什么，都可以在这里进行观察一下，其目的并不是一定要打死人，而是要观察一下CT的动向，做到心里有数。在经过这里的时候，千万不要手里拿枪，因为这会让你走动的速度降低，而一个反应灵敏的CT狙击手能在不足一秒的时间就把你击毙。因此最好拿刀或者沿着下坡的边缘走，都可以很好地避开狙击手的射击。之后来到A门附近，在这里，你有2个地方应该注意一下：首先你应当注意一下A点中门斜坡以及A小道处，而不应该直接跑过去。因为有的CT出生地点距中门很近，当你跑到A门处时，很有可能CT就已经跑上了斜坡。因此要作到有备无患还是多看一下的好。同时在A门附近，你也有一个很好的藏身点（如图2），为什么说这里好？让我们看看CT的情况：在来到A门的时候，在门后，一般情况下，我们会首先观察T基地斜坡附近是否有敌人，而走出门后的第一反应则是向右看，而你所在的点却是左边。而且你所在的位置可以同时兼顾到中门和A门两个点，这么好的位置，为什么不多多利用一下呢？反过来，下次你做CT的时候，也就应该明白到A门的时候应该注意些什么了吧。

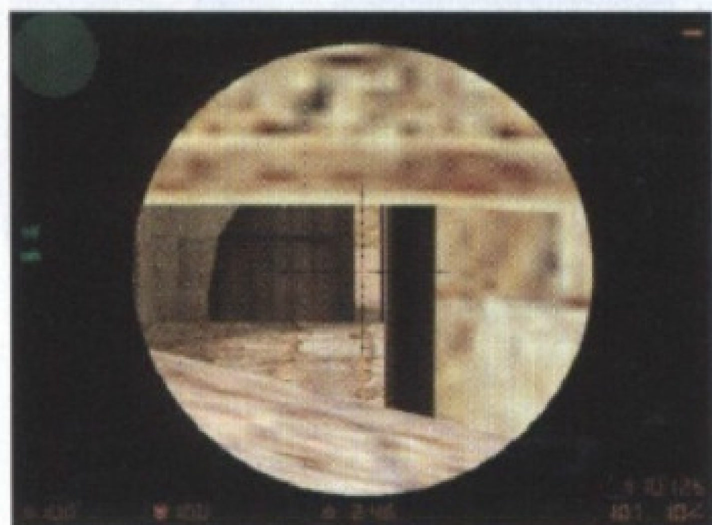


图1

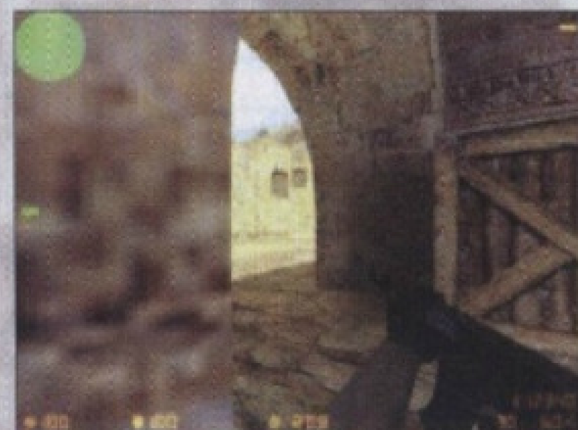


图3

进入A门，我们会看到一个大箱子。在很多时候，会有人藏在箱子的后面，所以，无论是T还是CT，当进入这个区域的时候一定要提前瞄准好这里，防止被打个措手不及。如（图3）所示，我想这个区域理应是玩家最熟悉的地方了，往往双方狙击手的第一轮交战就在这里。然而当我们走出这里的时候，往往会忘记下面2个点的存在（如图4、5准星处），因为我们要进攻的是A大道，到这里时，总会忘记身

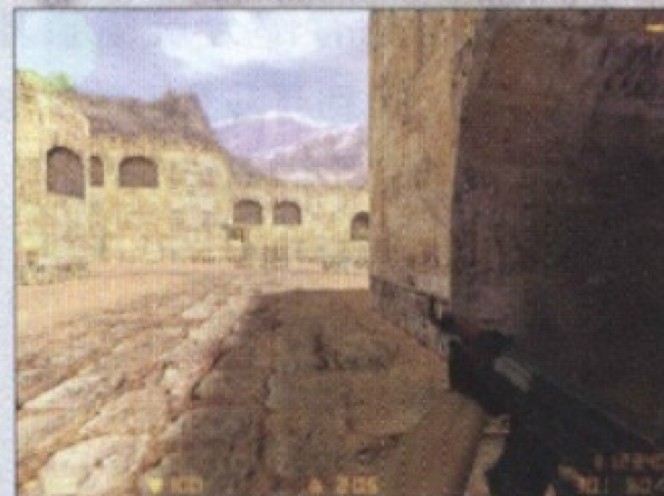
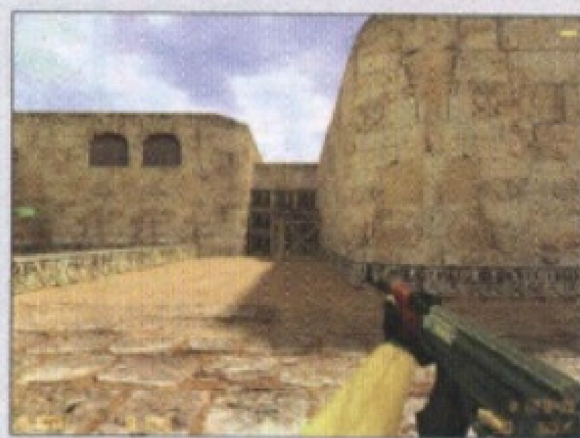
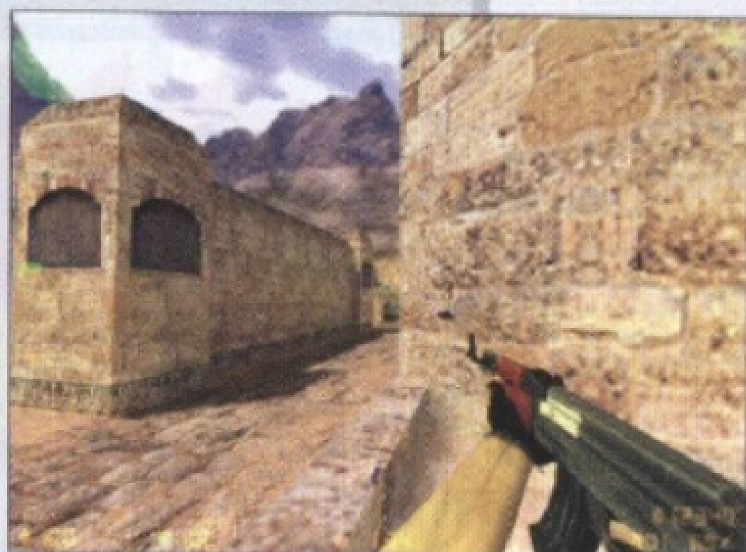
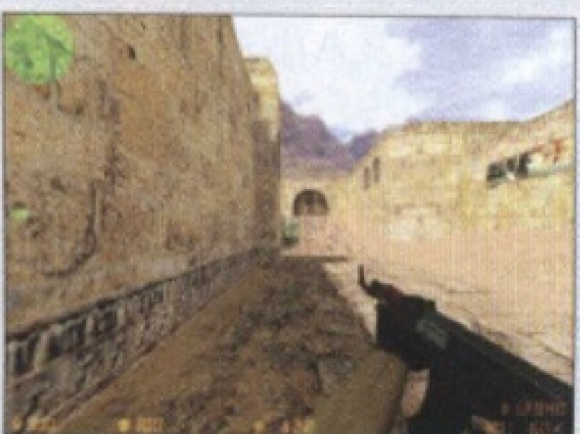


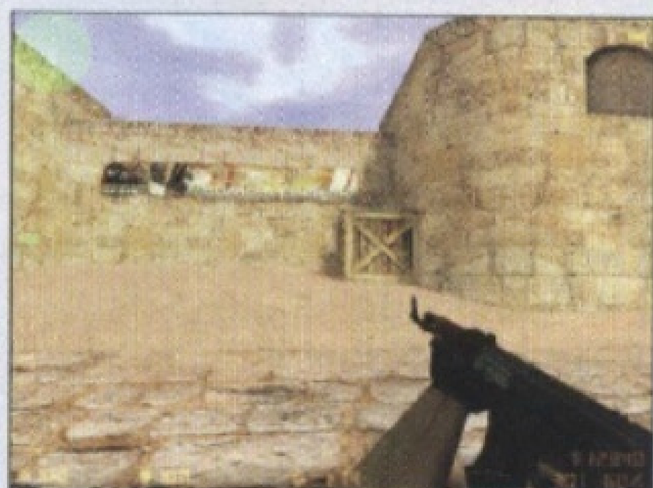
图4

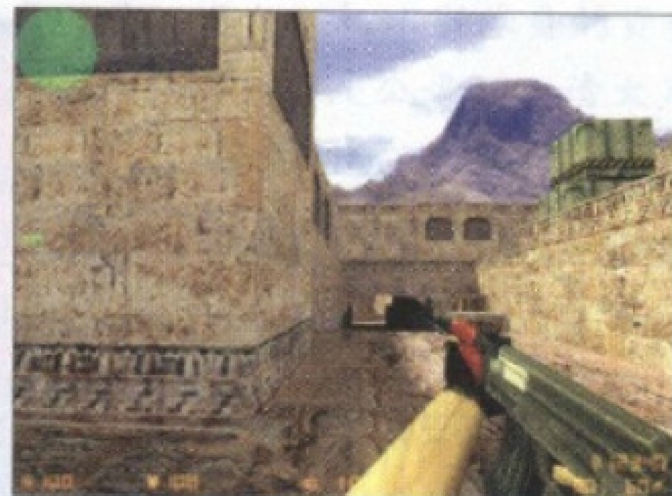
后，特别是（图5）处，这里的箱子如果搭人梯的话可以容下3个人，3个人组成的交叉火力足可以消灭任何一队冲到这里的T。确定安全后，我们可以继续向前冲了，A大道长且宽阔，任何一个狙击手都不会放过这样的地形。因此，A平台处也总会出现狙击手，而负责防守此处的狙击手不会直接对着A大道，而是会站位稍稍靠右一点，从而可以很好地隐藏自己，那么如何对付他呢？如（图6）所示，站在这个地方，可以很清楚地看到A平台上的几个箱子，而如果这里有狙击手的话，他的头会高出箱子，那么开枪吧，除非你打不到他，不然只要打到就是爆头。继续在A大道上前行，如果你的同伴多，那么路的两边都可以走，同时还可以组成交叉火力；如果只有你自己的话就要小心了。不要靠右走，因为这样你会完全暴露在敌人的枪口下，而要选择左边（图7），左边墙壁的尽头都有一块突出的地方，可以作很好的掩体。同时将准星瞄准在如图所示地方，可以随时攻击冲过来的敌人，即使从A平台上来，也只需要将准星垂直上拉而已。途中，会经过笔者所说并不太推荐防守的那个点，（如图8）这里需要看一下，毕竟还是有部分玩家喜欢躲在这里的。之后，来到了CT基地的拐角处，这里需要预瞄准的地方太多了，尽量多扔闪光弹和炸弹以干扰敌人，另外仍然要不断地瞄准。继续前进，注意途中上方的绿箱子处，那里同样可以出现敌人。再往前走一点，要马上将身体转90度（如图9），以图中准星位置画一跳线成为上、中、下3部分：上，即A小道处；中，即远端和CT基地附近；下，就是在这个斜坡的尽头靠近墙的地方。这3个地方都有可能出现敌人，且上和中两个地方出现敌人的机会更大，多注意一下吧。通过这里后，距离成功攻上A点仅一步之遥，但是仍然不可以放松。来到斜坡上，注意（图10）所示地方，通过这里的时候，不要太靠近左边的墙壁，否则这个点的人你一定会看不到的。之后就剩下最后一个点了，即A小道处（如图11），在瞄准这里之前，最好用手雷干扰一下，因为在你看到敌人之前，敌人会首先看到你露出的头。


图5


图6


图7


图8


图9

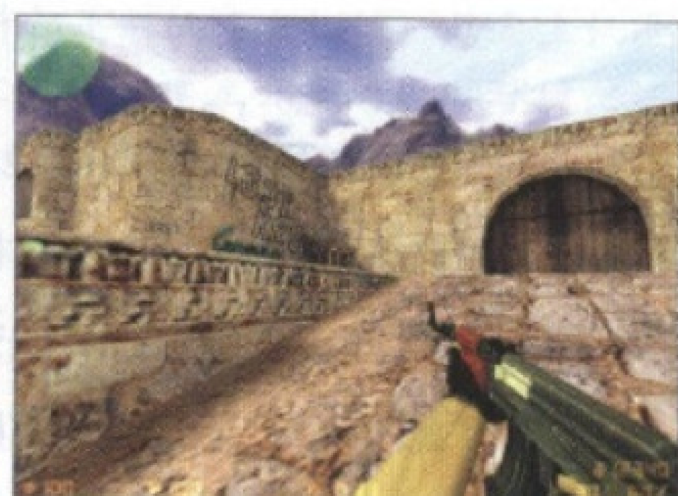
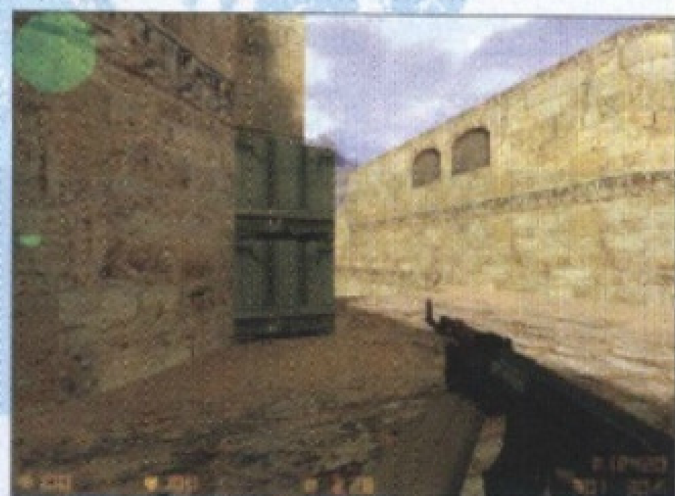

图10

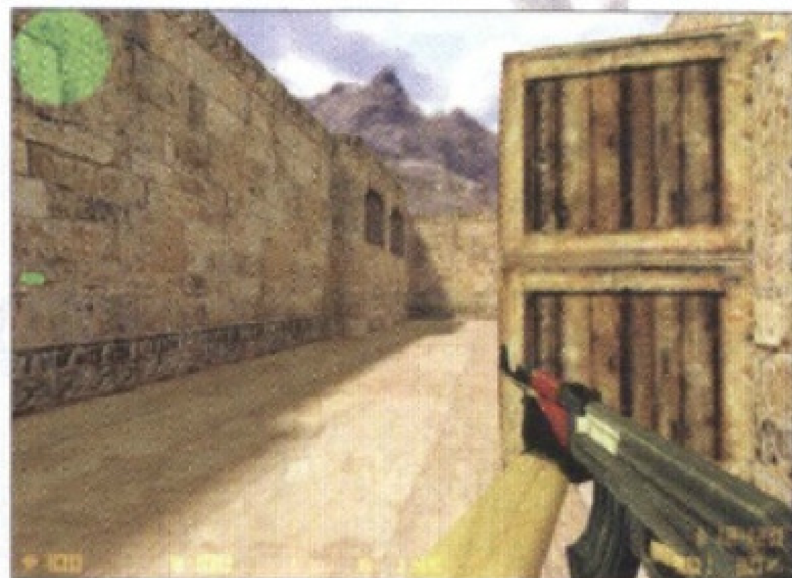
图11

好，我们已经顺利来到了A点。虽然这段路程如果一路狂奔下来用不到30秒的时间，但是却仍然有这么多需要注意的地方，并且这些地方的影响是相互的，你可以看到敌人，敌人也同样可以看到你，因此就看谁的预瞄准更及时了。笔者在打CS的时候经常发现有玩家从来不看箱子后面，走到A大道的时候，准星瞄在路的中间，或者准星一直对着地面，很显然，这些不好的习惯已经成为阻碍你进步的因素。

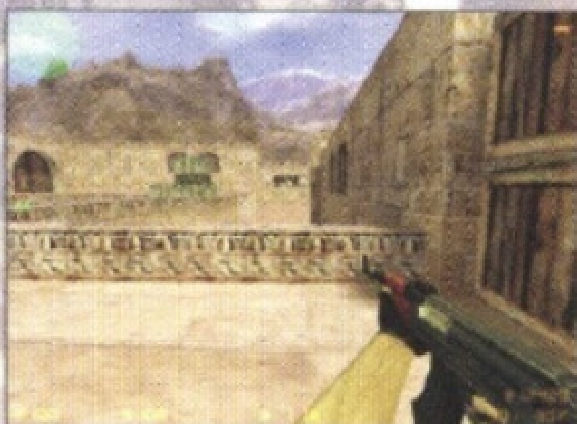
预瞄准的基本原理就是这样，下面，笔者再详细讲解一下dust2地图A小道的进攻以及B点的进攻时所需要注意的预瞄准区域，以便可以更加深刻地理解这一技巧，达到灵活运用的程度。现在，我们再一同去经过A小道。从T基地处有2条去A小道的路，一条是直接从斜坡处跳下，从小通道处过去（如图12），走这里虽然节约时间，但却是一条很危险的路。如果CT有狙击手在中门处的话，你连敌人都看不到就会被一枪打头。所以还是选择绕一下的好。从A门处绕到A小道前，首先应该对B洞出口进行瞄准，因为这里光线暗，有利于衣服颜色深的CT在这里进行埋伏。之后，不要急于上小道，而是要作横向的平移，向左边的箱子处靠拢。首先应当注意的是中门，一旦发现敌人的话，就一定要根据敌人的动向进行穿射，同时将准星略抬高一点，或许有机会上演穿射爆头的精彩场面。在左边箱子附近，就要开始注意小道的动静了，看是否会有人出来（如图13）。在小道上仍然要保持警惕，准星要始终保持在贴近右边墙壁的位置，道理和进攻A大道时是一样的。如果你贴住右边的墙且蹲下慢走的话，左下边两个点出来敌人是无法看到你的。A小道是一个反S形的多拐角地段，需要不断地调整瞄准的地方。但是这


图12


图13


图14

里可以伏击的地方并不固定，所以在经过这里的时候需要保持很快的反应。登上楼梯后，这里有一个很多人都会忘记的点，就连SK来中国和CAS打的时候，spawn都利用这个点伏击过CAS的队员。（如图14）准星所指地方有一个小拐角，正好可以隐藏整个身体，但是唯一的不足就是宽度不够，如果你手里拿着AWP或者M4也要躲在这里的话，那长长的枪管就会将你暴露。为了确保这里没有人，可以事先作一下穿射，后面的人可以很快被穿死。在经过A平台的拐角前，仍然有3个点需要注意，最需要注意的是（图15）所示点，通常这种远距离的对抗都会出现狙击手的影子，所以如果判定对方是狙击手，那么还是用手雷作掩护吧。（图16、17）两个点在选择攻击哪边时会有一点困难，因为2个点处于一条直线，一旦判断错误，在如此近距离的情况下一定会被秒杀。但破解起来也很容易，右边埋包点处的绿色箱子是可以穿射的，现在知道怎么做了吧？


图15

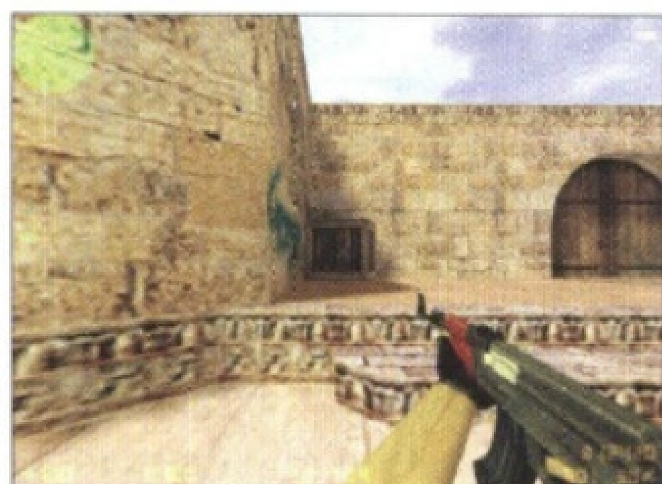
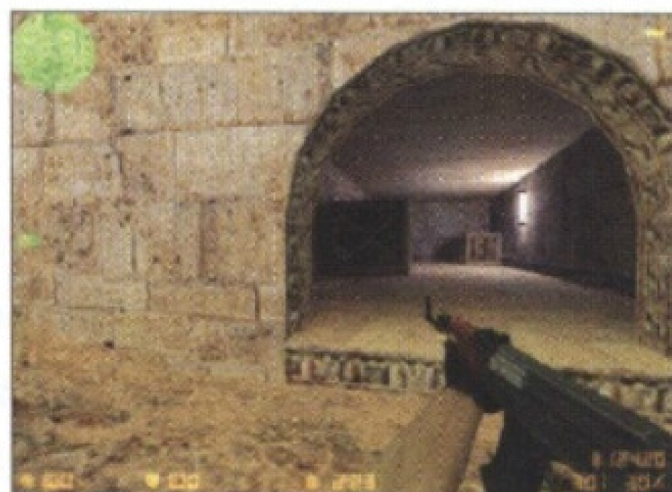
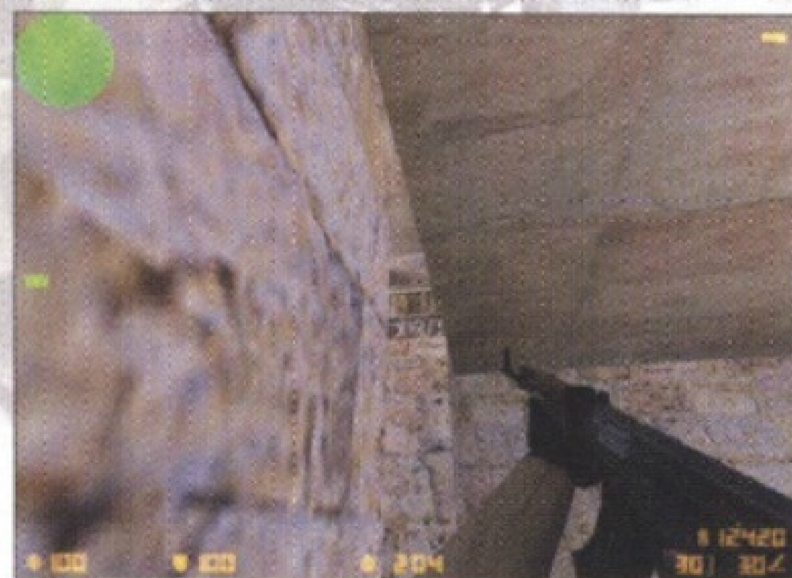

图16


图17

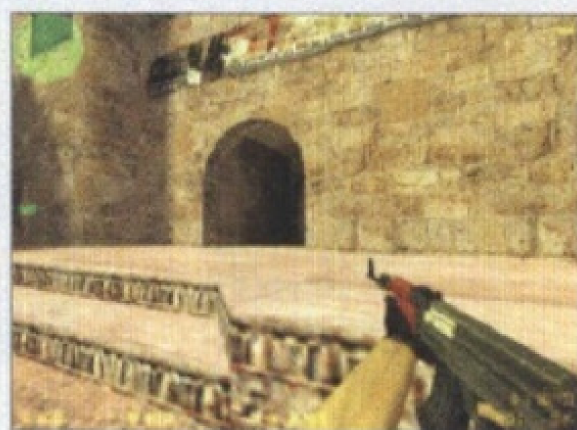
进攻A小道的路线显然比A大道要复杂得多，主要由于道路短，区域狭窄，路线转折较大的缘故，特别是反S形的地区。可以说进攻A小道能否成功，关键看能否攻占这个区域。

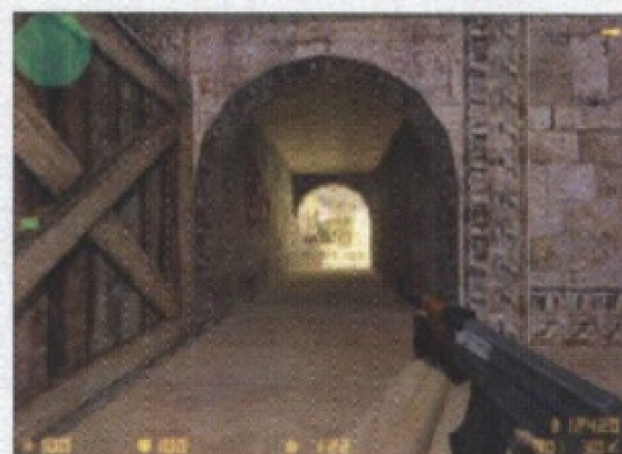
最后，让我们看一下如何进攻B点。进攻B点有2条路可以选择，第一可以直接由T基地左边区域进入，或者从中门附近转攻B。首先让我们来看看如何从中路进攻。如（图18）所示，在进入B洞前，首先需要瞄准这里以及更加靠前一点的地方，这里光线较暗。再往前走一点，就到了小楼梯附近，这里一定要注意瞄准楼梯，因为一般人认为，这里相对暴露，不会有人，但是借助黑暗，这里一旦出现人反而会让人措手不及。先不要上楼梯，注意一下头顶（图19），这个藏身点很多人都喜欢用。登上楼梯后，需要对整个B洞内的阴暗处作一下搜查。这样，由中门处转攻B点的流程就是这样了。

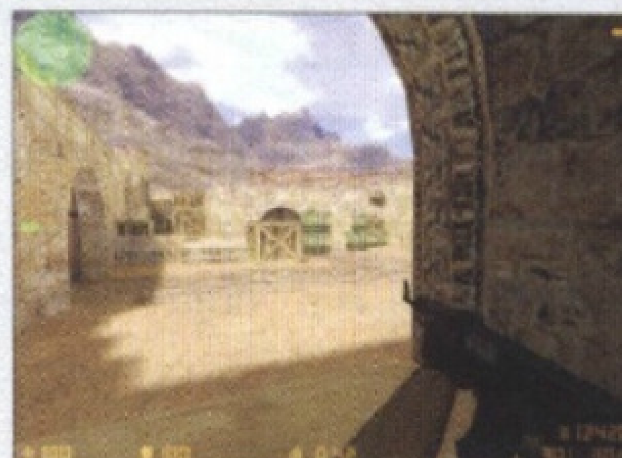

图18

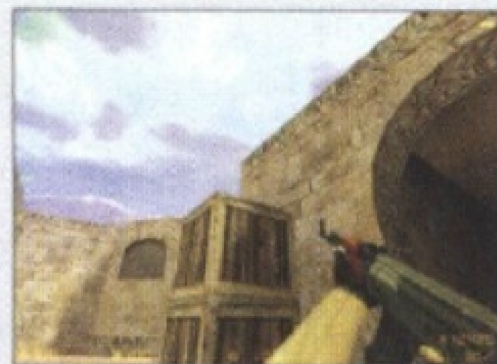

图19

现在让我们看看如何从T基地左边进攻，这边进攻相对容易进入B洞，而且时间上占优势。这里需要注意（图20）所示地方，可以直接看到B洞出口处，如果有人进入B洞的话，利用这个点很容易将其干掉，就算打不死也一定会重伤。同样，利用这个小缝隙可以把手雷或者闪光弹等扔过去，可以起到迷惑敌人的作用。进入B点内，如何冲出B洞，也是需要研究的。如（图21）所示，这么远的距离对于狙击手来说有着很大的优势，所以，就算预瞄准好这里也需要一定的枪法才可以。在出B洞前有几个点必须要看到，特别是（图22）地区，很多箱子组成的掩体可以让敌人自由选择出现的地点，你所要做的就是尽快出去，不要蹲在洞口对枪，一来你会挡住后面的队友，二来这么做实在吃亏。这之后就是B点内最后2个值得关注的点了（图23、24），有人会问我为什么同一个点要截2张图呢？非也，这并不是1个点。当你瞄准（图23）的时候，如果（图24）的位置有人你是看不到的，所以一定要进行两次瞄准才能确保这里没人。当然，在B洞内对这里进行穿射也是一种选择，但是有利有弊，你在进行穿射的同时，也暴露了自己的位置，如何取舍就由自己决定了。

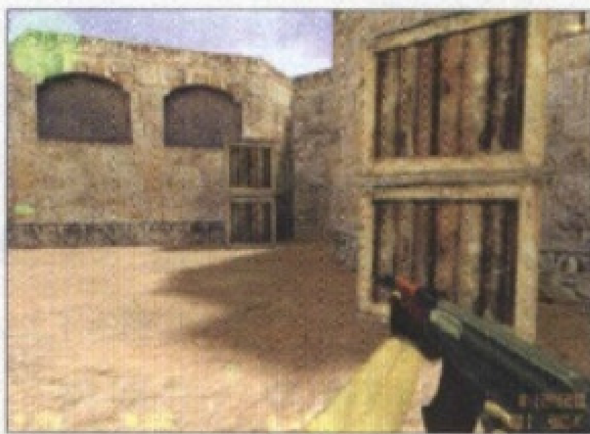

图20


图21


图22


图23

到这里，dust2这张图需要注意的预瞄准的点就已经介绍完了。文章中仍然有不少的漏洞，或者说笔者没有注意的地方，希望大家能够原谅。希望本文能起到抛砖引玉的作用。P


图24

中国电子竞技（十七）先锋20人——电子射手

■本刊记者 北四环寻事员



姓名：李君
ID: YolinY.SkylinE
项目：FIFA足球
年龄：22
爱好：音乐、足球
籍贯：河南郑州

主要荣誉：
创元杯FIFA 2002游戏大赛团体冠军
汇科世界杯World Cup 2002游戏大赛冠军
WCG 2002陕西赛区亚军
江苏电信当代体育杯网络游戏大赛总冠军
WCG 2003中国区决赛总冠军
WCG 2003世界总决赛第四名
第二届中国电子竞技大会(CIG 2003)总决赛亚军
光通通信——中德韩FIFA 2003争霸赛 团体亚军 最佳射手
WCG 2004中国区季军
世界电子足球锦标赛(FIWC)中国区职业组亚军

如果不是因为电子竞技，如果不是他所心爱的FIFA游戏，李君可能仍默默无闻。2003年，作为郑州工程学院计算机信息管理系一名普通的“大二”学生，因为参加WCG中国区FIFA游戏比赛获得冠军，李君[YolinY.SkylinE]一时成为众多玩家谈论和羡慕的对象。

1995年，还是一名初中生的李君开始接触电脑，一次在和同学去私人开的电脑室里，被当时的电脑游戏深深吸引。“因为从小就踢球的原因，96年就开始玩FIFA了，但都只是单机和电脑玩，98年开始有了第一次与对手间真正的连机对战。”李君这样总结他与FIFA游戏的“第一次亲密接触。”在李君的记忆中，喜爱足球是小时候受到父亲（一个超级球迷）的影响，“从90年就开始和爸爸一起看世界杯的赛事转播了，当时我才8岁，那个年代我当然什么都看不懂。但当我爸喜欢的球队进球的时候我也跟着一起欢呼，虽然不知道我爸在高兴什么。”这种父子间的共同爱好也促成了家人对李君日后从事FIFA游戏比赛的默许和支持，当然，前提是不影响学业。至今仍在广州工作的父亲，也会不时打电话询问儿子球练得怎么样，在家过年的时候，父亲也会不时对着电脑屏幕前的儿子指点一二，“这个球应该分边路，这个球该射门了……”FIFA足球游戏也成了父子间足球爱好形式的另一种延伸。

如果说从小学3年级开始踢真正的足球开始，直到2003年，当李君成为WCG中国区FIFA游戏冠军的一刻，才使他真正感受到了足球所带来的成就感——那一年，李君作为中国参赛选手参加了在汉城举办的WCG 2003世界总决赛，并获得了FIFA个人第四名的好成绩。在此后的2年内，你经常能够看到这个腼腆、身材略微发胖的大男孩叱咤在虚拟的绿茵赛场上。2004年，李君参加了多项国内大型的电子竞技赛事，并取得了不俗的成绩，是国内知名度最高的FIFA选手之一。然而，由于赴美签证的缘故，再次出现在WCG中国区总决赛领奖台上的李君最终并没能前往旧金山与世界FIFA选手一决高下，成为李君2004年最大的遗憾。

李君认为真实足球受到体力、同伴配合等因素的影响，个人的足球意识并不能完全体现。而电脑足球游戏则只是个人一种智力与反应能力的配合协调。可以依靠个人操纵的11名虚拟队员打败自己的对手夺得世界杯，这也是他热爱足球游戏的重要原因。在现实生活中，喜欢球星齐达内和罗纳尔多的李君觉得自己在虚拟足球世界里也有着此二人的风格：与前者唯一相象的是每天都在让自己进步，每天都在努力耕耘着；像后者的一点，则是比赛中的临门一脚。而自己在FIFA游戏比赛中，则属于“打攻势足球型”的选手，打法和操控虽不算独特，但善于摸索其他玩家打法而演化为自己实战中的战术。李君关于个人风格的这一说法，也在另几位中国FIFA游戏高手那里得到了证实，他们认为目前中国的几位FIFA游戏的知名玩家在游戏整体水平方面比较接近，李君则在一些关键的比赛中把握机会的能力要稍微强一些。对大局观的把握、防守反击、快速传切、边路配合方面的优势也是李君的突出特点。

在日常的训练中，李君觉得有两个问题一直制约着他这样的FIFA游戏玩家：一个是相对其他传统体育竞技项目而言，电子竞技比赛项目中的游戏版本在不断升级，每一次FIFA游戏的升级都会对既有的战术、操控方式带来变革，必须重新适应；另一个就是目前国内的电子竞技环境并不成熟，许多客观因素都制约着选手的个人发展。

2004年4月李君与职业玩家俱乐部YOLINY签约，正式成为国内为数不多的电子竞技职业选手之一。目前正在西安训练、参加CEG职业联赛的李君已经提前拿到了个人MVP与团体冠军，在大赛之后，李君准备以这种很“圆满”的方式来结束自己职业选手的生涯。已经大学毕业的他准备找一份新的工作并继续学习、充实自己。在电子竞技的舞台上，许多年以后，玩家或许已经忘记了某一场具体的FIFA比赛，但是还会记得这位电脑游戏绿茵场上的Electronic Shooter，还有屏幕前那个腼腆、谦虚的大男孩。

关卡设计师与他的工作（上）

■特约撰稿 八爷

编者按：新年的第一期“龙门茶社”与大家见面了。本期小编为大家献上一篇有分量的文章，相信各位有志于游戏开发的读者朋友在看完后会受到启发。撰写本文的作者是上海育碧开发部的主关卡设计师于海鹏，《细胞分裂2——明日潘多拉》等作品的关卡设计便是由他主持的，说他是中国新一代的“杰出游戏人”毫不夸张。

透露一下，目前于海鹏和他的同事们正在进行某款绝对大作的紧张开发工作。



第一节：关卡设计的概念

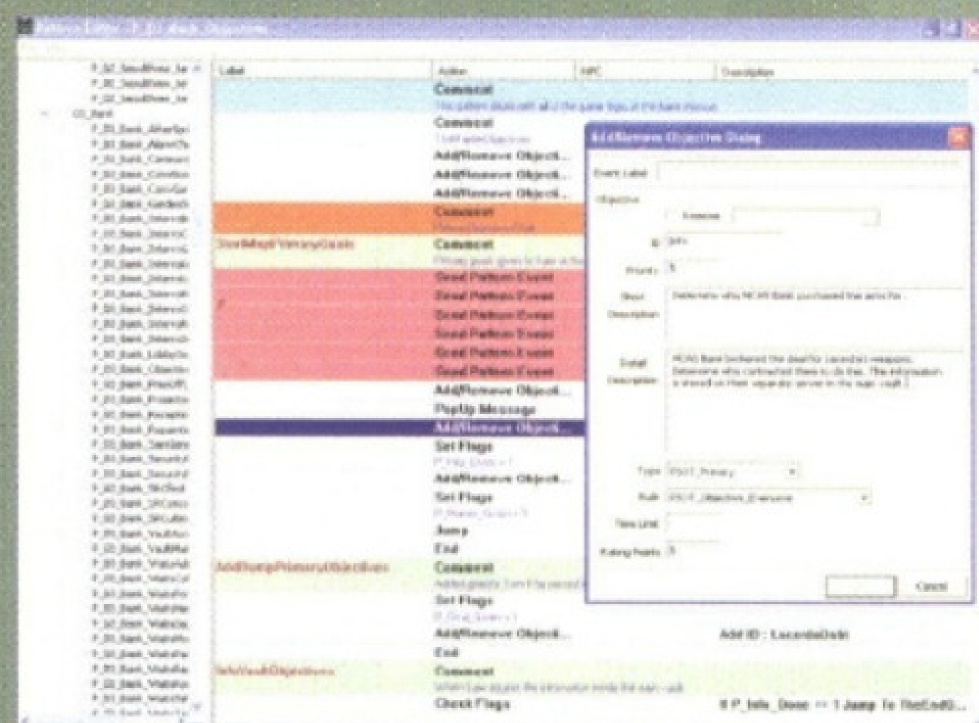
关卡设计？我相信各位读者看到这个词语的时候，都有一种迷惘的感觉。或许还会有些读者已经开始联想到“马里奥”、“索尼克”这样的经典游戏上去了（例如在什么地方摆放一个箱子，在另一处设计一个悬崖？）……确实，在大多数习惯了任务导向、多分支剧情、无缝连接大地图这些名词的现代PC和Console玩家的眼中，“关卡”早就是一个落伍的词汇了。不过，今天我要在这里讲述的“关卡设计”（level-designing），设计的并不是2D时代游戏的那种关卡。关卡设计师们（level-designer）在现代的3D游戏设计中的作用就是：决定具体的游戏环境、敌人数量与行动、地形与谜题等细节，并最终将完整的具体游戏表现呈现到玩家的面前……

啊，那位有问题？请说。什么？你认为这些应该是由策划（Planner）来做的事情吗？

呃……看起来需要专门解释一下。国内玩家耳熟能详的“游戏策划”，实际上并不是欧美系游戏公司的职位，而是日系游戏公司的职位。由于中文的“策划”听起来比“游戏设计”、“关卡设计”这样的名词要顺耳，所以“策划”这个名词运用的范围比较广。但实际上，你几乎不可能在任何一款欧美游戏的Staff里面看到“Planner”这个职位。在如Half-Life2、《吸血鬼——避世血族》（Vampire: The Masquerade Bloodlines）这样的主流3D游戏里面，决定游戏最终是如何呈现在玩家面前的，主要是游戏设计（Game Design）、关卡设计（Level Design/Level Build）、美工（Art/Graphic）三个部门的任务。

什么？游戏制作流程不是应该由策划写好，然后美工准备好图像，最后进行程序整合吗？

啊，这种误解也是老黄历了。在过去10个人就能开发一个游戏的时代，确实常常是在程序处整合，很多时候，像Richard Garriott（编者注：《创世纪》与《网络创世纪》之父）这种奇才还能够身兼数职。但今天的主流商业引擎，如UnrealEditor、Source（Half-Life2）这样的引擎，其复杂度已经高到了大多非专业程序员很难搞懂的地步。要将如此一个引擎的底层搞通，并加入新的功能和图像表现，必须要有一组有丰富经验的程序员才行。因此，程序员或者美工都不可能兼管游戏性和游戏内容的部分；由于3D游戏的制作工作量很大，也不可能让游戏设计师们管理这一切。在3D游戏制作中，设计部门就由此划分出了两种制作人员：负责游戏概念、大局、整体规划设计的游戏设计师（Game Design），他们有时候被包括在脚本撰写人（Scripting）里面；另外一部分，就是使用3D引擎具体搭建游戏内容的人，他们就是关卡设计师。

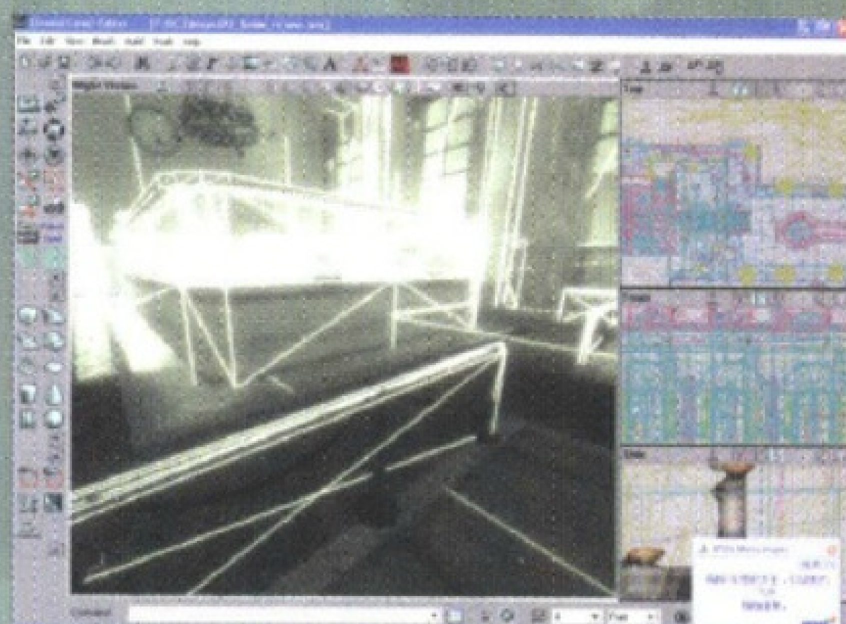


制作游戏当然不像我们玩起来那么轻松。

关卡设计的工作，就是把一个虚幻的关卡梗概和游戏剧情化成具体的游戏内容。由于我是在UBI从事此类工作，下面的介绍就主要从欧美游戏的角度入手，一切例子和具体游戏也都取自近两年的一线欧美大作。

第二节：关卡设计的内容


动态光源模式界面


著名的夜视模式

既然要谈关卡设计，在谈具体内容之前，先要把关卡设计的工作内容甄选出来。一个“将游戏具体化”的关卡设计师，都需要做些什么工作？哪些设计工作归属关卡设计，哪些设计工作归属游戏设计，哪些设计工作归属程序，哪些设计工作归属美工？让我们从头开始一点点划分。

首先是剧情、脚本和对话。如今，即便是Painkiller这样的纯粹杀戮游戏，也必须要有很长的剧情。一般而言，剧情、脚本和对话都是由专业的作家写好的——比如《细胞分裂》（Splinter Cell）全系列，基本上都是这样完成的；某些具体的特殊对话，比如训练关之类的，再由关卡设计师和游戏设计师一起讨论后进行调整。某些设计师经验比较丰富，游戏剧情和对话会由他们直接完成——例如像《吸血鬼暗夜潜藏——血脉》（VTM：Bloodlines）这样的游戏，Scripting组和高级制作人一起直接担负了Game Design的工作。还有些剧情根本无所谓，一切都以游戏内容表现为准拼凑剧情的游戏。这种游戏可能会在关卡内容决定之后再请人撰写脚本，比如上海UBI曾经制作的《幽灵行动2》PS2版（Ghost Recon2 PS2）。这一部分基本上和关卡设计关系不大，但关卡设计师拥有一定的权力，可以根据自己关卡的需要对具体对话和剧情描述进行调整。

然后，是游戏系统及其概念。通常，在游戏杂志上，最强调的就是这些东西：一个系列游戏的新作或者一款崭新的游戏要诞生了，它有什么值得注意的卖点，有什么新增加的系统和游戏要素这些最受瞩目的内容，就是游戏设计师们夜以继日工作的领地。游戏设计师们努力想出新的点子，然后探索它们的可行性，最后把这些点子变成新的游戏要素，添加成为引擎的独立模块。由于最后都要靠关卡设计师们把这些新要素具体添加进游戏中，这一部分在实现上和关卡设计关系很大。关卡设计的好坏，决定了新概念会成为真正的游戏要素，或仅仅是游戏的噱头。

接着来谈谈画面。画面基本上是美工的功劳——不过，关卡设计师们也有很大责任。由于关卡的“毛坯”都是关卡设计师完成的，在美工可以着手加工之前，基本的整体环境就已经固定下来了。如果基本设计全都是同等大小的房间和一样长度的走廊，美工也无法让画面变得更好。在这方面，关卡设计师有着不多但是很重要的一些责任。至于要让美术要求和游戏性要求配合，则是所有关卡设计师和美工的噩梦……准备好一个好的关卡结构，是关卡设计师们最需费心的部分。

下面是AI。也许会有很多人要问，AI和关卡设计有什么关系？这些不都是程序员们写好的，像状态机一样的Default AI吗？我在这里可以明确地回答：在现阶段的技术条件下，AI是3D游戏的关卡设计中，关卡设计师最劳心劳力的部分。确实，程序员们写了许多默认的AI——但这些默认的AI是“完全与环境无关”的。默认的AI永远不知道在哪里应该巡逻，在哪里应该站立不动，在哪里应该播放动画——起码，在现阶段不可能知道。关卡设计师必须给AI安排合情合理的工作范围、移动方式，以及某些特殊的应急反应。倘若你在游戏中看到一些“出乎意料”的AI表现，不用怀疑，那都是关卡设计里面写死的特殊AI。一个关卡设计师的工作量，至少有1/3是放在AI上面的——某些特殊的游戏更甚。比如《细胞分裂2》，整个游戏里面到处都是写死的AI和反应……

最后是所谓的游戏性（Gameplay），这个几乎每个游戏站点评分里面都有的项目。游戏性是一个很宽泛的概念，我在这里也不想专门论述它——那一定会是件费力不讨好的事情。但有一点可以确定：游戏性和关卡设计息息相关。一个关卡设计出色的游戏未必能让每个人都觉得好玩，但一个关卡设计糟糕的游戏肯定会让每个人都觉得不好玩。一个3D游戏所有的可玩性，最终还是要着落到关卡设计上——甚至包括那些多人模式主打的游戏。为什么某些地图很多人玩，某些地图就没有什么人玩？那就是关卡设计的优劣高下之分。



关卡设计就是这样一个部分：它看上去不重要，甚至可能有点像打杂的，但一个3D游戏离开了关卡设计就完全成了空中楼阁。它包括很多内容，但归根到底也就是两个大部分：关卡结构设计和关卡运行设计。这两者息息相关，构成了关卡设计师的全部工作内容。

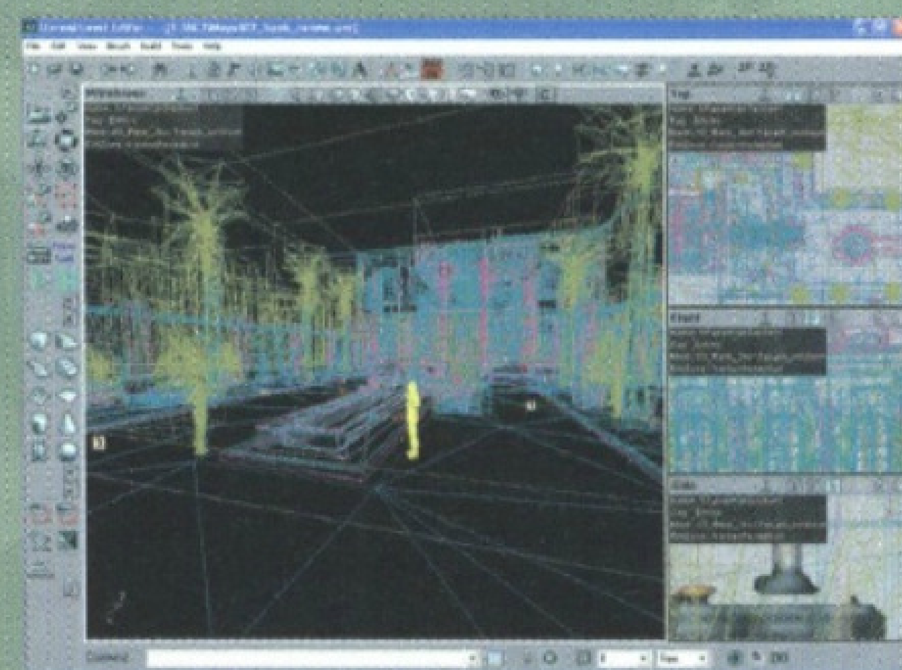
第三节：关卡设计的工具


贴图一览

关卡设计的工具是什么？是引擎。这个答案简单明了。每个熟悉3D游戏的玩家，都会把Unreal、Doom3、Source这样的引擎挂在嘴边。不过，引擎到底是什么？

我就以Unreal为例，解释一下引擎的构成与基本功能。

所谓的“Unreal引擎”，实际上指的是“Unreal Editor”这个编辑器。游戏公司花钱买引擎，实际上就是买这一套基本编辑器的使用权与修改权，同时享受引擎开发公司的技术支持。这个编辑器是一个集成的编程环境，可以理解为3D MAX的部分功能加上一个集成化的C编程环境——虽然看起来很复杂，但是只要掌握了用法就会觉得很方便。这个编辑器也是程序组和设计组两组人马的区别所在，程序员们面对的是编辑器以下的底层工作，而设计师们要面对的则是在编辑器基础以上的设计工作。例如在我们UBI，程序员们基本上是与游戏内容无涉的。


线框模式界面

和如今绝大多数的3D引擎一样，Unreal引擎的基本设计概念是基于BSP（Binary Space Partition，可以翻译作二进制空间区块）上面的。简单来说，一个BSP就是空间中的一个基本单位，例如一个立方体就是一个BSP。一个BSP可以是空心的，也可以是实心的，Unreal引擎的默认设定是整个空间都是实心的，然后用空心的BSP在实心空间中“挖”出可利用空间来。BSP的最大特点就是“简单”，为了绘图和计算方便，搭建BSP的时候都要使用尽可能简单的形状和结构。这是由于BSP本身全部都需要即时演算生成，如果结构复杂的话，有很多复杂相切的话，系统计算量会很大。

对于比较复杂的物件，比如场景、摆设、人物等等，就不能使用BSP即时演算了，需要预先做好3D物体与贴图，放在内存中再由引擎读入。这种物件我们称作Mesh。Mesh有两种：动态Mesh和静态Mesh。动态Mesh（Animation Mesh）要和动画搭配，一般都是用来表现人物角色，这个部分由动画组负责制作；静态Mesh（Static Mesh）就是那些没有必要做出动画的普通Mesh，一个游戏中绝大多数的摆设、物件都是这一类。Mesh按照种类分别在引擎中打好包，关卡设计师可以随时调用；如果关卡设计中需要什么特殊的物品，一般也会让美工打包加入其中。倘若是有特殊功能的物品，比如和主角或敌人有互动的Mesh，程序员还会给它们加上调用接口。但Mesh和BSP有一个相当大的不同：为了优化起见，一般Mesh都不会做碰撞计算（由于形状比较复杂的缘故）。如果是要做碰撞计算的物体，一般还要单独加上一层碰撞Mesh（Collsion Mesh）。碰撞Mesh基本上都比普通Mesh结构简单，而且不用贴图。

当然，有很多游戏需要野外场景，有些还需要大量的野外场景，比如“幽灵行动”系列。在这种情况下，引擎提供了功能强大的地形编辑功能（Terrain Editor）。和BSP不同，Terrain并不是方块，而可以完成比较复杂的地形结构，但相对地消耗资源也比较厉害。因为一个Terrain需要很多的贴图层和多边形来绘制，而且几乎总不能隐藏。所以，在大多数游戏中，你很难见到地形复杂的室外场景——至于背景远处的远景，一般都是用消隐面加上背景盒（Skybox）来完成。

编辑器中和关卡设计相关的另外一个重要功能是放置Actor。Unreal中所有的东西都被列属于Actor类之中，包括BSP和Mesh，但除去这两类之外还有很多其他的Actor，这些Actor往往和游戏内容相关。例如：NPC的移动需要有路点或者引导Mesh；NPC的自动掩护和行动，需要有Coverspot、Actionspot之类的东西；NPC的AI需要有Script Actor，和玩家相关的重要位置，需要有判定点和目标点；游戏中的特殊音乐和音效，需要有声音Actor……在某些游戏（比如强调黑暗行进的分裂细胞）中，灯光也和关卡设计有很大关系。这些具体的内容要视游戏而定，但摆放的好坏却决定了一个关卡设计的优劣。关于摆放和AI，我会在下面专门谈到。


这就是一个可以使用的Actor列表

根据具体游戏的不同，引擎还有许多其它的功能，不过那都是细节问题，和这篇“初探”没有太大关系。现在我们已经了解了关卡设计的概念、内容和工具，下一期我会跟大家一起来谈谈实际的关卡设计过程。那么，我们下一次“龙门茶社”栏目见。

（待续）



林晓：对新版剧场的鲜艳色泽我还不大习惯。当然，好看不是关键，文章好读才是最重要的。我要力争把这三页地方弄得漂漂亮亮的，图文并茂，让你打开《大众软件》，第一件事情就是找“游戏剧场”！哈哈……（一干同事暴怒中）本期游戏小说是珍珠提供的文字——这是珍珠姑娘在摆脱我同事身份的前两天，为了平息我没有拿到她稿件的怒气而专为“游戏剧场”撰写的小说，文章较长，分上下两部分刊载。珍珠的文字很清淡，故事表面波澜不惊，但暗地里却是波涛汹涌，恰如人生。“游心戏情”是剧场一个新的子栏目，不定期刊登关于游戏的心情散文，本期登的这一篇讲上班的游戏感受，呵呵，可不是鼓励你上班玩游戏噢。

遗失的丁丁（上）

■北京 珍珠

我的女朋友点点，就是常常陪我在阴天里四处走动，随时都可以找她唠叨不满的那个人。忘了她叫什么名字，或者称之为女友，或者称之为女性朋友。她长着一张简单的脸，比我矮一个头，经常说只矮了一点点儿，所以叫点点。她穿着一条碎花短裙，在左手腕上别一个小蝴蝶结，说这样会产生“吸引力”。冬天如此，夏天也然，短裙上还有一些黑色花斑，这种打扮听说是从某些Game Cosplay上学来的。有时候我忍不住想，其实她不叫点点，但鬼知道她叫什么。问题是，她叫什么来着？

我真的很少关心一个人的真名叫什么这种问题。

点点是一个网络游戏公司的小职员，也许是玩游戏太久了，为了尊重她的工作和喜好，我体贴地忘了她的真名。我只记得我是点点的女友，但我不叫点点，她经常叫我“喂”。至于她自己呢，在游戏中干脆也叫点点，这让我想到有些经常使用的东西并非我们证明特别喜欢，而是习惯了就无所谓去换新的。

我们在网下不太说话，走在路上时，也很少说话，大多数时候在网上聊天。聊天的方式就像大部分女人那样，一半是她的感情问题，一半是我的。她工作在这个城市的一头，我在另一头，平时很少碰面，只在阴天一起走动，就像这个城市里的两只木偶。那种时候，天空中吹着风，我们站在一个可能是没什么人的地方，可能只是谈谈这个城市中的鸽子，也能呆上一天。那个时候，她就扔开她的网络游戏，我也抛开了男朋友的琐碎话题。

她在生活中很安静，幅度最大的动作是甩一甩头发，不过头发太短了，怎么也甩不起来。因为她刚失恋，所以头发被剪了。然后她又后悔了，不是因为剪了头发不好看，而是因为她还是喜欢甩头发。总之，她决定在某个夏天把头发留长，再去割一对双眼皮儿。她说：“长发大眼，男人不就喜欢这样的女人么。”我骂她：“割个头，割坏了怎么办？”她无所谓：“反正我长得也不好看，割坏了没什么。反正他也不要我了，反正他要我我也不好看……”



我说：“才不是呢。”感情这类东西总使我心不在焉，所以不管她说什么，我只会回答——才不是呢。

有些时候，她会在酒吧喝酒。喝一会儿，便在我眼皮底下跑到酒吧一边的电脑上去玩游戏。一会儿她又会跑回来，用那纤细的胳膊掉着我的脖子，斜眼指着邻座一个穿牛仔裤的肥胖摩登女孩悄悄说：“男人是不是就喜……喜欢这……这样的，长……长发大眼的？”

我说：“才不是呢，男人不喜欢不玩游戏的。你看，她根本就不能玩游戏。她的手指太胖了，敲在键盘上，一次两个键，‘铛铛’。”

我做了一个笨拙、丑陋又刻薄的动作。哈哈哈，点点和我一起放肆地大笑。

我知道点点失恋的事就是那个晚上。那天晚上我刚好准备通知她，我要结婚了，于是我觉得有点对不起点点，就把我的话咽住了。我总是突然就知道了她的什么事，就像前一段时间突然就知道她在恋爱一样——后来，当我的另一个朋说：“你真傻，说你吃饱了是对不起天下饥民，你会绝食吗？”我回答：“你不懂女人。女朋友不就应该在任何时候都保持一致么，至少是精神和意志上的一致。比如她说她要死了，你就不能说你其实还能活一百年；比如她说她现在不开心，你就不能说你乐得翻筋斗呢；还比如她说，她失恋了……”实际上点点说得挺含蓄，她没直接对我说。她首先痛哭，然后哽咽，再次又痛哭，搞得我挺动感情，就不打算骂她没出息了——一开始她主动交待这恋爱是在游戏里和别人网恋什么的，马上就被我批了个体无完肤。这次倒是在我不停追问之后，飞出这么一大堆话：“他爱上别的女人了，他不要我了。他们还结了婚，在游戏里，当着我的面。他说她比我漂亮。她是比我漂亮，她就是装备比我好看。装备有什么了不起，XX（一句脏话）！只要我愿意，我可以弄一打更漂亮的装备，可我是在玩游戏，我是在玩游戏啊！我不想弄得假惺惺的，那不是玩游戏了，那是做戏。他说她不会练

级，需要保护，她就可爱；我太懂游戏，不需要保护，我就不可爱——XX（又一句脏话）。谁规定女人一定要被保护？再说，谁知道她现实中长什么样？谁知道她是不是五大三粗坐下来能压倒一排小山、黑胳膊黑腿还非绣上个纹身那种？不过，那又如何呢？我知道，现实中我也不怎么样……"

我惊奇地发现点点的聪明异于常人，她几乎把我那套损人的招数全学会了。她的伤心欲绝随着她谈话的深入和情绪的激昂变得逐渐义愤起来，我吐出刚喝了一口的白开水，扔开手中的业务报告，一时有点不知所措——我总喜欢把业务报告带到酒吧看，点点玩游戏时我就看它。不过，最终为了这段话，我们一起把那家酒吧里所有看上去很懂得装备的女人都刻薄了一遍。

即使如此我还是早就明白了，生活中的有些比喻，不是一晚的刻薄义愤就能化解的。比如有一天，天色很暗，你胡乱穿着衣服，头儿找你催着要你的报告，一时间塞满还没完成的工作，想研究一些无聊的东西却没有情绪；你的女友电话，你继续哭诉她的失恋——在这种时候，你不得不抛开工作和头儿，选择女友的失恋。因为当你遇到同样的问题时，工作和头儿都没办法帮你解决，你也还得去找你的女友。

基本来说，那一天就是这样的。那个阴天我们哪里也没去，随意找了个地方，我继续喝白开水，其实我一点也不了解点点的恋爱。一开始，我只知道点点恋爱了，她喜欢上了一个喜欢她的人。现在她失恋了，后边的内容是空白。

我们常常有一些亲密的朋友，只有在她失恋的时候，你才有机会彻底了解她的恋爱到底是怎么一回事，听她从头来复诉最真实的细节，听她货真价实的抱怨而不仅仅是夸张的感叹。

"你们怎么在一起的？"

"我们一起玩游戏。网络游戏。"

"你怎么成为他的女朋友的？"

"他对别人说我和他是一对儿，在游戏里。"

"他对别人说你们在游戏里是一对儿，还是对游戏里的人说你们是一对儿？"

"在游戏里——不，是我们一起玩网络游戏，游戏里别人问我们是什么关系，他说……他说我们是一对儿。这就是说我们在生活中是一对儿，因为大家都这样认为的。"

"没别的吗？"

"没。"

"你们见过面吗"

"没。但他叫我宝贝！"

"那不说明什么。游戏里人人都这样叫。"

"可是，他说和我是一对儿！"

"那不说明什么。"

"可是，他说喜欢我，让大家都觉得我们是一对儿。"点点理直气壮。

"那么——你们见过面吗？"

"没，但他叫我……"

话题又绕回来了，我有点没主意了。再接着聊下去，我可能会变成一个执法官，而点点是一个死刑犯，问出多少内容也不能给她"缓刑"。虽然我们早就约好了，什么都可以问，不管问错了什么或答错了什么都不用对不起，但我还是把话收住了。点点经常说，要是对不起有用的话，要警察干什么？点点缺少幽默，但在我面前她会显得活泼和机灵一些，我不希望任何糟糕的事情打击她这点仅有的表现力。

"他真的不要我了。我说喜欢他，想和他见面。他说他有女朋友。不是游戏中的，是生活中的，而且她也开始玩游戏了，所以他就不能和我在一起了。他要和她结婚，她要求的。他以前常常说玩游戏是为了陪我，现在是为了和别人结婚。他以前每次都问我们什么时候能见面呢，现在我要和他见面，他就说不玩游戏了，要和我分手，要去陪他的女朋友。还让我不要难过，让我理智一些。"

"这么说，他都从没承认你是他的女朋友？"

"我一直以为自己是的……"

"PK他！"

"呜……"

"他叫什么？"

"他叫丁丁。"

我一直以为这是一场闹剧，过了就没事了。点点觉得我太洒脱了，洒脱得不近人情。我就像往常那样对点点的表现发表了长篇大论，提醒她类似的事情在网络游戏里简直就像大街上的苍蝇一样泛滥和随意。这就是为什么我虽然偶尔也玩网络游戏，但从某种程度来说我痛恨网络游戏这种虚假关系的原因，并且我以为人人都和我一样既明白这种关系又摆脱不了，就如看见过街老鼠既喊打又不愿动手……不过，我渐渐地发现，再多的理论都没有意义。虽然我的理论很客观，但更客观的事实是，点点确实失恋了。她的情绪，她的颓废，她的悲伤，她装作不在意的眼神深处的歇斯底里都在证明这个事实。

在这种时候，我却要结婚了，我的幸福显得很不得体。点点是我最好的女朋友，尽管我们只是在阴天里一起四处乱转，但我们在晴天里聊天，互相问候，关心对方，彼此感到温暖。我们还了解对方，彼此间不用做戏。这种关系决定了不管是晴天还是阴天，我不能只顾着自己幸福。所以，当我们的聊天内容一半成了她的感情问题，另一半还是她的其他问题时，我小心翼翼地回避了我自己，并且为我自己没有跟着一起不幸而感到愧疚。

我说："点点，再找个男朋友吧。好男人多的是，别玩游戏了。"点点说："他们不喜欢我，我又没有长发大眼。"我说："才不是呢，你很可

爱。”点点摇头：“我只在游戏中可爱。在游戏中我可以扮演一个理想的角色，可以装作不会玩游戏，能完成现实中不能完成的浪漫传奇的爱情。那是我想要的，很完美的状态。”

我告诉点点游戏中的爱情是不长久的，它只在游戏中存在，在下一段激情来到的时候，再来看这一段感情就完全没有必要了。点点也明白她的现实可能一辈子也没法达成游戏中的幸福，但她相信只有游戏能给她的现实生活提供和这种爱情天衣无缝的驳接机会。

我说：“也许事实并不是这样的，对方也有他的苦衷。或者这个男人根本没有苦衷，他压根儿就是一个长相难看，无所事事的笨蛋。在游戏中寻找无聊来打发寂寞，并且不敢见你，怕让你失望，但又不想伤害自己的自尊，所以找个借口来逃避。”

我这么一说，点点后悔得想杀了自己。她说：“千不该万不该，不该提出与对方见面。那种感觉哪怕驻留在游戏中也好啊，现在什么也没有了。”我说：“一等游戏结束，那种浪漫就像玻璃一样易碎，就像抹布一样轻易被你扔开。”“不是，这是缘分。”点点絮叨地说，“他叫丁丁，名字都和我很搭配。这就像上帝一开始安排出来的一样，这就是缘分。”

“那点点，你可以在游戏中再找一个嘛。”

点点用一种怪异的眼神看着我，看得我很难受。她又用让我更难受的腔调说：“你有什么权力以为我的感情是儿戏？像你这样已经不愁没有男人爱的女人根本不懂。”

我惶恐地否认：“我是不懂，可我也没必要去懂啊，如果不是为了你……”然而点点并不理会，她固执地认为我和别人一样。我只好说：“你别在意，有些东西是你自己想出来的。”点点有点愤怒，她说：“那他为什么要叫丁丁？为什么那么肯定地说我们是一对儿？为什么叫我宝贝？为什么一开始就只和我一起玩？为什么他每次出现都找我？为什么我总觉得他和我就好像认识了很久一样？为什么他总是那样体贴和温柔，我在他面前和在你面前一样不需要掩饰自己？为什么这个网络游戏说是毫无风险的情感体验？……”

对着点点连珠炮似的问题，我感到语塞，无言以对。(未完待续)

简单的快乐

■北京　老猫

上班了，游戏还得玩。很多游戏有“老板”键，但多数不适合实际情况，老板还是很容易就抓到你。怎么办？找个能缩成小窗口的游戏，必须全屏运行的不行。这就是为什么有人买了最新锐的机器，第一个测试的应用程序还是扫雷和扑克牌，它们可以很容易地切换啊……其实连连看也不错，暂停画面改成自动切到Word或者IE更好。为了方便切换，游戏程序当然要小巧，绝不能允许画面呆滞或在关键时刻不刷新屏幕，这可关系到奖金问题呀！此外呢，最好还要简单，简单到几乎不用脑子。大家是脑力劳动者，脑子是换饭吃换钱花的，可不能随便用到游戏上。但也不能太简单重复，脑子动惯了，完全体力劳动还真无法适应，况且也不能让同事注意到你在那里整天狂打键盘是不是？还有，上班和老板练反应速度也就够了，宁愿承认自己不是男人也不去坚持那24秒。那个太难，容易让精神过度集中，更容易产生失落感。打游戏的目的是什么？是为了缓和一下紧张失落的心情吧？所以机器虐人绝对不行，自虐或者虐机器还差不多。比如开小窗杀NPC，或者扛起电锯一路冲杀，好主意。只是目前CS和DOOM2好像还不支持窗口化……在OS/2里是可以的，找得到这款古董操作系统的话不妨一试。

游戏的背景最好是漫天大雪。现在气候越来越暖和了，办公室里有空调有暖气，冷暖都没感觉，对面的女孩整天白裙子。换个环境当然不可能，甚至屏幕上色彩太鲜艳了也会引起不必要的注意。声光效果虽好，老板不见得肯花钱为你那可怜的专为社会集团提供的机器添配置。还是挑个可以尽情破坏的场景吧，把一切看见的、听见的、扑过来的以及你自己撞上去的统统撕个粉碎。记得加血和子弹的密码哦，别一不小心被机器虐了。连线？还是不要为好，否则你老突然断下去不怕挨骂呀？况且旁人也未必愿意配合你的变态。什么？你说你没有？报告老板，某某人嫌工作任务太轻松，赶快派他加班呀……

好了，生活就是这样。世界不和平，工资不够花，好看的衣服永远穿在别人身上，好电脑始终是广告本子上最贵的你买不起的那台。既然现实不打算满足你哪怕一点点卑微的欲望，既然奋斗不一定能带来你认为相符的收益；既然老板在出差、在开会、在训斥别人，在为了本单位下一年度的工资奖金、任务利税课题，还有他自己的老婆孩子、房子车子发愁发呆、发怒发傻发笑，那就赶快沉浸到虚拟的世界里，架起火神炮，穿好等离子甲，变成主角爽上几秒钟吧……好像BOT们都有点儿想你了，因为那个世界里，它们仅有的乐趣就是靠虐你和被你虐来得到一点点儿简单的欢乐。

它们的世界和我们的世界，其实并没有什么区别。

要简单，要窗口化，要尽情地破坏和发泄；不要全屏幕，不要连线，不要动脑筋，不要声光效果，不要太炫的画面；还有……最好免费，这才算是好游戏，可以在上班时间打的游戏……

(NPC：游戏中由电脑操纵的角色。)



“乾坤一技”栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发至：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《半条命2》《吸血鬼——避世之血族》

《陆小凤——金鹏皇朝》技能点数分配心得

■江苏 芮超

《陆小凤金鹏皇朝》是智冠公司新出的一款武侠ARPG，虽然游戏在各个方面都没有什么太出彩的地方，但在这个单机游戏极度匮乏的时代能有这样一款武侠游戏还是很不错的！

游戏的难度不低，如果技能点数分配得当，能大大降低游戏难度，反之，游戏的进程将变得非常困难。下面我就谈谈我在游戏的关于技能点数分配的一些心得体会，希望对大家有所帮助。游戏中的人物每升1级，都会获得5点的技能点数，用于分配到臂力、灵力、体力、气力等4个方面。

臂力（影响左攻击、右攻击）：游戏中人物的攻击共分为“基本攻击”和“技能攻击”两大类，其中“左攻击”对应“基本攻击”，“右攻击”对应“技能攻击”。一旦增加臂力，游戏人物的左右攻击都将相应地增加，所以不管是什么攻击模式，增加臂力是非常重要的，建议大家将30%的技能点数用于增加臂力。

灵力（影响灵敏、防御）：个人认为灵力的提升相对来说不那么重要，因为它影响人物的两项属性灵敏、防御都可通过商店购买各式各样的道具来提升。建议大家不要将宝贵的技能点数用到这方面，当然在初期资金匮乏的情况下还是要适当提升的，一般将10%的技能点数用于增加灵力就可以了。

体力（影响耐力、生命）：这项比较重要，它直接影响大人物的耐力值和生命值，但考虑到玩家的耐力和生命都可通过药品恢复，且游戏中恢复这两项数值的药品很便宜，战斗时敌人又丢得满地都是，所以体力这项属性只要稍加提升，战斗时最主要的还是靠药品来支撑，建议大家将20%的技能点数用于增加体力。

气力（影响内力）：这项是最主要的技能，因为玩家要发出各式武功绝招就要耗费大量的内力，虽然赤手空拳的“基本攻击”也可对付敌人，但当敌人一拥而上时，就一定得使用“技能攻击”才能发挥，此时内力若是不足，就发不出绝招。恢复内力的药品十分珍贵，得之不易，玩家在战斗中不能靠吃药来恢复内力，所以平时努力提高自己的内力值就显得十分重要了，建议大家将40%的技能点数用于提高内力！P

《波斯王子——武者之心》HP上限点

■北京 古狗

和《波斯王子——时之砂》一样，游戏中找到秘密隐藏的地点就可提高HP的上限。在2代中，这样的地点共有9处，在每一个大关卡中都隐藏有一处。

第一处：通过踩下平台的机关，从旁边的楼梯来到“狗洞”并滚进去。如果觉得操作有困难，可以用时之砂来使时间变慢，趁机在“狗洞”关闭之前进去。

第二处：打完“大屁股”的怪物后拉开后面的石碑，从密门进去。

第三处：在钟楼和花园的地方，把开关扳到第四个方向后跳下去。

第四处：经过花园的神像向右后的场景，从一个缺口处下去。

第五处：在操纵水塔阀门的地方，从上面进入。

第六处：在钟楼会扔“自爆狗”的巨人处，让巨人扔出“自爆狗”帮你把门炸开，进去后就可以了。

第七处：拿到蝎剑打完巨人，从爬梯上去后，用蝎剑打开两个密门，踩下其中一个密门中的机关，乘另一个密门里的门还未关闭时再用时之砂减速跑进去。

第八处：进入图书馆内。

第九处：拿到蝎剑后来到之前打“大屁股”的前一个场景，用蝎剑打开铁门，把箱子推到相应地点，再用Z字跳跳上去。

找到9处加HP上限的地点后就可得到最强武器，并且可打出另外一个结局。P

TFT1.17人类秒杀不死英雄战术探讨

■北京 映奇宝珠

以前HUM对UD时，总是对不死英雄的连环绝技头痛不已，不少人还为此专门花大量的钱购买无敌药水。版本升级到1.17后，由于血法的大幅增强，使得人类反过来秒杀不死英雄成了可能。下面我来简述一下我的打法构思。

开局一般即可，圣塔、用建筑保护农民、按地图派农民侦察等人类基本要素自然一个也不能少。英雄首发为圣骑士——没错，就是"混乱之治"时代的"千年老三"，从"冰封王座"之后几乎可以和深渊领主一拼出场率的圣骑士。其实由于人类和不死在某些方面的对称性，完全可做到对方怎么使用死骑我方就怎么使用圣骑。第一技能"圣光"，加步兵快速MF升级，然后升圣盾、圣光。也许各位已看出我的想法了——没错，去不死族的老家吧！侦察好了让英雄冲进去，在圣光配合下一锤就是一个侍僧，考虑到Cool down，推荐用圣光、锤、锤、圣光的顺序杀掉刚开始两个侍僧，这时敌人也许已回到家里了，无妨，打开圣盾，用锤子砸死第三个侍僧，再用圣光加一锤搞定第四个，可以撤退了（强力推荐用飞艇撤）。若时间把握得好的话，敌人主基地应正在升级中，这样对他的经济打击不小。有了经济优势就好打，第二英雄出血法，第一技能放逐（Banish），反正有钱就可继续找不死去拼。一照面先给死骑一个BT（放逐快捷键B，圣光是T），由于放逐可大幅提升魔法效果，英雄很可能一下子就残废了。死骑若残，不死何惧？若是他们企图秒杀我们的血法，那就先撤到后面，给自己一个放逐，再用圣骑加血即可。若是圣骑，开盾喝血吧，反正死骑若残就耗不了多久的。

若中期还没解决，后期那可真就是人类秒杀的表演了。可派山王，就没有哪个不死英雄能抵挡一轮BTT（风暴之锤的快捷键也是T）+狮鹫点射（由于是瞬间完成，可让对方死骑完全来不及加血）。P

TFT1.14至1.17版兽族打法研究

■北京 Anark

在TFT中，兽族可以说是一个实力一直被削弱的种族，作为一个使用兽族的玩家，大家努力使兽族再次成为王者。下面战术的依托是兽人传统战术：初期先知+兽人步兵，升主基地；中期再加上狼骑+科多兽+粉碎者，压制乃至搞定对手。我所写的只是对各族打法的变化和经验而已。

对HUM： 人族的大法+山丘+火枪手+男女巫，是人族一直引以为豪的"万金油"战术。在1.14～1.17先知被削弱的基础上，我们可采用"先知为虚，兽人为实"的骚扰战术。因为为了后期的兵种组合，人族不会训练过多的步兵，我们就趁机用同等数量的兽人步兵强行突入，砍几个农民扬长而去，这可打击他们的经济。而在中期人族出男女巫时，我们可用萨满+白牛对抗。萨满的"净化"和"闪电护盾"可对大法和男女巫造成威胁，而白牛可减少部队的伤亡以及在第一时间大面积驱散掉不利魔法。如果人族选择火枪流+龙鹰的战术，我们就用兽人+狼骑的战术。关键是侦察到位，随机应变。

对UD： 不死的ZZ流，毁灭者可以说是对兽人的最大威胁，虽然骷髅海也曾盛极一时，但在白牛面前，那些骷髅都只是经验值的化身而已。对抗ZZ流，我们可采用中期牛头人酋长的战争践踏+狼骑的诱捕破之。这可以说是目前对ZZ流的最好方法了。当然也可直接攀科技出牛头，但初期被Rush的几率太大了。现在不死又出现了一种新的ZZ流打法，也就是用巫妖的2级冰甲保护蜘蛛，这种方法可有效地对抗上面破ZZ流的方法。如果遇到这种情况，我们就主升老牛的耐久光环。2级的耐久光环对冰甲的减速，科多兽的战鼓光环对冰甲的加防，再加上粉碎者的攻击，不死们也是讨不到多少便宜的。对付毁灭者，这时侦察的作用就显得很大了，只要发现不死有这个意图，就要多出狼骑。因为毁灭者的魔法攻击打狼骑的中甲是很费力的，而且狼骑的"诱捕"完全可对毁灭造成威胁。也许有的不死玩家会选择出狂暴食尸鬼，对手在初期Rush，我们就暴步兵，以多对多，不死族是占不了多少便宜的。天地双鬼？我想不会有不死玩家用这个战术来对抗兽族的。毕竟兽兵的高血和重甲完全可忽略石像鬼的存在。

对NE： 暗夜的女猎手很烦人，快速的攻击速度和移动速度一直都很让人头疼，但她有个致命的弱点，就是低血量和未装备护甲。这样我们就用等数量的兽兵+少量的粉碎者来抗衡，因为兽兵的高血高防在同等数量下是不会吃多大亏的，而在粉碎者的加成攻击面前女猎手就显得太脆弱了。纯小鹿战术不多见但也有精灵玩家用过，小鹿的移动速度和毒伤害的叠加效果（小鹿风骑的毒伤害效果是可叠加累积伤害的）是关键。但小鹿太脆弱了，而且护甲也是"未装备护甲"，我们可用狼骑+诱惑+粉碎者搞定。熊鹿战术属于高科技战术了，在多人地图上常用。我们所要做的就是侦察，只有侦察到对方有这个意图，我们就用攀科技用飞龙对抗。再说兽王流与火焰流，前者是在有小酒馆的地图中NE常用的战术，它主要在于前期快速的MF和压制。对于兽王的召唤，我们尽早出萨满来抗衡。火焰领主是1.17B出来的英雄，它主要在于高级英雄的高攻击力，其被动技能很强大，对于这一点我们用猎手的妖术优先照顾它，不过前提是先把对方的小鹿搞定。

对ORC： 同族大战主要是看操作和意识了。战术方面没有什么可变性，主要在于侦察。根据侦察随机应变，即使微操不行，但还有很大几率赢的。最后提一点，兽族的战术在于科技，科技是兽族的灵魂。兽族的战术主要是兵种的组合，兽族兵种暴兵的战术很少，因为兽族是一个团结的种族。在兽族未落的今天，我们玩家靠着坚持不懈的精神和无限的创造力，努力使兽族再现辉煌。P

本期介绍的几款补丁皆为精品，所属的游戏亦都表现出令人惊喜的品质。2004年度压轴动作大片《波斯王子——武者之心》延续经典，不过操作来回奔波的主角久了，总觉得根据其动作表现，翻译成《波斯猴子》会更贴切吧……

■游侠补丁网 水寒

《坏蟑螂复刻版》完美补丁
（Bad Mojo）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/badmojonocd.zip

使用方法：首先，最大化安装游戏并复制光盘上所有文件到游戏安装目录，然后复制本补丁包内的Badmojonocd.exe到游戏安装目录并执行一次，最后执行Badmojo.exe开始游戏即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。（游侠网及CFB组织高手小旅鼠独家制作发行）

《魔戒——中土大战》补丁
（The Lord of the Rings：The Battle for Middle-Earth）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/bfmeCD.rar

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的Game.dat文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《魔幻霸主》补丁及编辑器补丁
（Armies of Exigo）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/armiescd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《魔幻霸主》属性修改器2款
（Armies of Exigo）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/armtrn2.zip

使用方法：先执行修改器，再启动游戏。游戏中按各修改器面板标注的热键实现相应功能。

补丁效果：2款修改器包括各种无限资源在内的10余种修改项目。

《波斯王子——武者之心》补丁
（Prince of Persia：Warrior Within）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/POP2nocd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的Pop2.exe文件覆盖到游戏安装目录，然后启动PrinceOfPersia.exe开始游戏。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。（游侠网及CFB组织高手小旅鼠独家制作发行）

《波斯王子——武者之心》所有奖励隐藏关卡激活器及6项属性修改器
（Prince of Persia：Warrior Within）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/blhpop2b.zip

使用方法：将压缩包内“所有奖励隐藏关卡激活器”目录下的所有内容，复制到你的系统盘（如C盘）下即可。修改器方面，先执行修改器，再启动游戏。游戏中按热键F2～F7实现相应功能。

补丁效果：激活所有奖励隐藏关卡，修改器包括无限生命、无限时之砂和一击必杀等修改项目。

《索尼克英雄》补丁
（Sonic Heroes）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/soniccd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。（游侠网及CFB组织高手小旅鼠独家制作发行）

《信长之野望——天下创世（*威力加强PK版*）》（中文版）补丁

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/nb11pkcd.zip

使用方法：较繁琐，详见压缩包内Ali213.txt的说明。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。（游侠网及CFB组织高手小旅鼠独家制作发行）

《信长之野望——天下创世（*威力加强PK版*）》（中文版）游侠完美官方升级包

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/nb11pkcn.exe

使用方法：执行Nb11pkcn.exe进入游侠新技术下载界面，加速下载130M的完整补丁，而后直接执行补丁安装即可。注意升级后需与“《信长之野望——天下创世（*威力加强PK版*）》（中文版）补丁”配套使用。

补丁效果：在原中文版上升级安装即可成为最新加强版。（游侠网及CFB组织高手小旅鼠根据官方中文版制作）

《过山车大亨3》官方秘技 RollerCoaster Tycoon 3

将一个游客的名字命名为Guido Fawkes：可以使用高级烟火编辑器

将一个游客的名字命名为Atari：所有游客大笑

将一个游客的名字命名为Frontier：所有游乐设施永不损坏

将一个游客的名字命名为Chris Sawyer：游客都高兴得跳起来

将一个游客的名字命名为John Wardley：建造的时候没有高度限制

将一个游客的名字命名为David Braben：为游乐设施无限提速

《围城之军》官方秘技 Besieger

按"~"键呼出控制台，输入以下命令：

Invulnerability 1/0：开/关上帝模式

Debug 1/0：开/关Debug模式（执行有些命令前要先输入此命令）

DayTime #：设置时间（#为1～24，单位为小时）

DayTimespeed 20：游戏时间速度设定（参数为0～10 000，0为取消）

《天使风暴》究极秘技 (Storm Angel)

在标题画面输入"Cheat"，就会出现Cheat开启的提示。然后选择难度，进入游戏，就可以得到100条生命和最强的武器。

《极品飞车——地下狂飙2》官方秘技 Need For Speed Underground 2

regmebaby：给你20 000在Career模式中开始

opendoors：取得整个驾驶世界

ordermybaby：取得所有的汽车

gimmevisual1：开启视觉效果1

gimmevisual2：开启视觉效果2

needperformance1：开启表现效果1

needperformance2：开启表现效果2

goforoldspice：开启旧的乙烯基

needmybestbuy：开启最好买到的乙烯基

gotmycingular：开启Cingular赞助的乙烯基

gottahavebk：开启汉堡王乙烯基

gottaedge：开启Edge赞助的乙烯基

《极品飞车——地下狂飚2》解决马赛克方法 Need For Speed Underground 2

1.打开记事本输入以下文本：

Windows Registry Editor Version 5.00

[HKEY_LOCAL_MACHINESOFTWAREEA GAMESNeed for Speed Underground 2]

'D3D Device'=dword:00000000

'Hardware Acceleration'=dword:00000001

'D3D Card'='Unknown D3D'

'Triple Buffer'=dword:00000000

2.保存，然后把后缀名.txt改成.reg，再双击这个文件就能导入注册表。进入游戏，看！马赛克消除了吧。

3.如果不放心，请启动游戏，设置视频选项到最高，然后退出游戏再启动，一切正常（记得在游戏中把设置也存档一下，下次就不会再变回去了）。

《反恐精英——起源》Bot设置大全 (Counter-Strike Source)

在游戏中，用键盘"~"键开启（附单人游戏控制指令）。Bot设置如下：

1.增添：

bot_add：添加机器人

bot_kick：踢出机器人

bot_kill：杀死机器人

2.武器选择：

bot_knives_only：只用刀子

bot_pistols_only：只用手枪

bot_rifles_only：只用来复枪

bot_snipers_only：只用狙击枪

bot_all_weapons：所有武器

3.机器人加入哪方：

bot_add_t：添加一个土匪

bot_add_ct：添加一个警察

bot_join_team t：加入土匪

bot_join_team ct：加入警察

bot_join_team any：随机加入

《荣誉勋章——血战太平洋》秘技 Medal of Honor：Pacific Assault

在游戏快捷方式后面加上"空格+set developer 1 +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1 +set cl_playintro 0"，然后在游戏中按"~"键呼出控制台。注意不是mohpa_setup.exe，而是mohpa.exe。

dog：无敌模式

fullheal：血全满

wuss：获得所有的武器和弹药

noclip：穿墙模式

notarget：显示游戏版本

listinventory：列出物品清单

tele x y z：传送到x y z位置

coord：显示当前位置

health：保持当前的血

kill：自杀

giveweapon weapons/(weapon_name).tik：获得指定武器

toggle cg_3rd_person：切换成第三人称视角

give ammo：弹药全满

联合讨论 “网游蝗虫族”你怎么看？

发起：《大众软件》、新浪游戏频道

http://games.sina.com.cn/zt/popsoft/

这族那族，最近又添了“网游蝗虫族”。呵呵，这可不是地里危害庄稼的那种蝗虫，而是指那些只在新网络游戏免费公测时才进入游戏，一旦这个网游开始收费就放弃的玩家。“网游蝗虫族”如“蝗虫”般跳跃在各大网络游戏之间，寻找着具有新鲜感的游戏内容，寻觅着虚拟世界中新的感情诉求点。那么，你对这种现象怎么看？你认为“网游蝗虫族”的存在合理吗？它会给中国网络游戏带来什么样的影响？你自己会做这样的一个“网游蝗虫族”吗？

调查结果

你属于下面哪一种网游玩家？

只钟情于某一款网游 49.41%

只玩免费的网游 14.73%

“网游蝗虫”一族 27.55%

对网游不感兴趣 8.31%

网友发言

新浪网友喜欢安静的蜗牛

强烈地批驳“网游蝗虫”一说，玩家≠蝗虫！为什么会出现游民类型的玩家？因为他们在一直寻找，寻找自己心里最完美的游戏。但是面对他们的又是什么呢？代理商对游戏的不负责、纵容外挂、游戏管理人员道德的沦丧、对玩家的漠视等等。代理商们大多数都抱着捞一笔就走人的心理，这样怎么能给玩家一个安定的环境、心安的感觉，所以才造就出现在一大群游民型的玩家。毕竟玩家才是游戏的根本，游戏不注重玩家，那必定就会糟到他们的背弃。现在的游戏都大呼小叫地说什么玩家是消费者、是上帝，可是真正能把玩家当上帝的又能有几个？客服与玩家发生的冲突还少吗？所以强烈要求规范现在的网游市场，还游民们一个安定的“家”。

新浪网友worm654net

最初的网络游戏叫图形MUD，MUD是虚拟社区的缩写；现在则叫MMRPG，是大型网络角色扮演游戏的意思！我想这就是原因吧：我总喜欢在虚拟的游戏中寻找真实的感觉、感动！而不喜欢和一大群玩家抢怪！我想我是在虚拟中寻找真实吧：）

新浪网友mopelf

找人干活还愿给跳槽的干，玩游戏怎么就不能？还想出这个“蝗虫”的词来恶心人。不知道是一些所谓专一玩家鄙视我们，还是游戏公司感叹世风日下，钱不好赚。

新浪网友ly2191991

我的XX号在24级时，身上的东西被全卖给NPC了，损失近150万；42级时又说我密码和账号不般配，损失最少800万；去我的信箱问说是没有这个账户。没办法，申诉也懒得去了，还有换的260个游戏小时也不了了之了。我以后不会再玩了，中国的网游！

新浪网友游带刀online

我个人认为这没什么不合理的。所谓的免费公测，无怪就是商家的促销手段而已。再说，游戏玩家不自己去体验一下，又怎知该游戏是否值得去玩，所以我觉得这是很正常的。

新浪网友andyze3166

玩了4年《石器时代》，也许有人觉得不屑，但是我坚持玩得就是开心。我玩游戏，不是游戏玩我。我玩故我在。

新浪网友hlyu25

令我满意的游戏标准是：游戏不“卡壳”，客服好，收费不高，游戏有特点，有可玩的元素，有强大的后期开发潜能，运营代理（特别是对外挂的态度）能说到做到。一个游戏要是做到了这几点，那它就成功了一半，最起码我的身边就会有很多人支持这样的游戏。

新浪网友影zcs

本人当前致力于一款网络游戏，虽然到现在2年多了，有些厌倦，并且目前对代理商的服务相当不满意，但我暂时不会放弃。一个是因为投入较多，一大堆高级号不能一下放弃；另一个是因为一起玩的朋友多，能和众多的朋友一起玩是我最大的乐趣所在。但这并非意味着我就会“吊”死在这一棵“树”上，在玩的同时我也在观望，如果出现了另一款可以令我满意的游戏，我就会义无返顾地去参与。令我满意的条件，一个是有铁腕手段惩治外挂，一个是游戏资费可以令广大玩家接受；还有就是游戏内涵丰富，并能吸引大量玩家。

新浪网友vujdyruj41

网游公测时人N多，收费就没人，这是事实。毕竟很少人会花钱。像泡泡那样地之所以能获得玩家喜爱，其实就是他那种收费方式了。

新浪网友江户川天翔

我个人是比较专一的，要玩就一直玩一个系列的游戏。对于经常换游戏的人来说，人家是追求一种新鲜，刺激，这是个人爱好，别人也不好评说。不过我相信，只要游戏做的好，总是会有人一直玩，而不好的游戏就另当别论了。

聊天室编号：2005010154
聊天室主题：新年快乐
聊天室OP：ACJ

晶合聊天室（第154期）

办公室突发事件：突然停电，有同事被困电梯中，据称其后几天都有电梯幽闭症症状，看到箱体物品就头晕……N多人的显示器呈现被磁化的现象。停电时候，众人无所事事聚集在有阳光的地方说笑，已经开始商议是"杀人"还是"升级"或者去附近那家超级ShoppingMall参观，时间骤然变得非常非常轻松可以奢侈地消遣。忽然电来了，一切计划均告落空。为什么停电的时间不再长一些呢？

OP：坦白说，很久没有碰到这样的好日子了，但被林晓JJ说成跟放风似的，我不同意。其实当时大家的表现完全可以用另外一个光鲜夺目的词：抽风！

TOP TEN评说 给我一个投票的理由

选择Alcohol是因为最近在背4级单词，它让我一背就记住了！值得投它一票！FT~！（220.180.128.94）

我发现，中外软件的制作理念的确不太一样：一个疲于反破解，操作一般让人头大；一个简洁明快，让懂技术的人赞叹。（61.130.234.226）

Winrar给我的下载生活带来极大的方便，天天坐Flashget去搜刮好东西！（218.6.217.165）

无鸡鸭亦可，无鱼肉亦可，有QQ我心足亦。（222.38.154.116）

Ghost，健康系统备份。人手一套，重做系统，开心100，省时间！（60.30.228.113）

Winrar，让我说点什么好呢？唯一的缺点就是一点都不再给老前辈ZIP出头的机会……（218.79.208.230）

影音传送带可以多代理多线程下载FTP文件，讯雷无论下载什么都可以达到速度极限。（221.226.76.19）

OP：我还正纳闷那个Alcohol到底是什么，原来是帮助背单词的！

电脑发烧实录

■云南 等待天晴的雨

发帖：我在网吧里遇到的这种事（MOP）

那次我去网吧，旁边的小孩也就十几岁的样子，我们都是CT，玩的仓库。我先死了，我就看着他玩。他拿个闪光，扔出去，把自己的眼睛捂上了，当他把手放下来时，已经躺下了！我说：其实你刚才应该把你的头扭过去就行了（我说的是CS里的人啊）。他说："谢谢哥哥！"第二局，他又拿出了个闪光，扔了出去，扭过身子去！当扭回去的时候又躺下了。

回帖：

1.有一次俺在局域网拿AWP疯狂宰人。旁边一人，用几尽崇拜的眼光看着我问："嘿，这位哥们，AWP甩枪是甩鼠标还是甩键盘……"

2.在网吧，机器满，我看别人打CS。一个CSER连用AK扫（注意，是扫哦）死了4个人。第二盘，第三，第四盘都一样，最厉害的就是他还有三四发子弹也不换弹。我就上去问："你怎么不换弹？7、8发不换算了，3发你也不换？"他回答："这个游戏还能换子弹的？"

3.就剩一个CT和T时。那CT拿一AWP，这家伙真是好身体，从A到B绕了2次，又是跑又是走，又捡沙鹰又换枪，还时不时一个快速转身……浑身解数全使出来了，到一拐角，一个漂亮的跳蹲，开镜，没人。背后的T拿一把小手枪……

4.一次我进了个陌生的IP，里面就两个人，进去后发现他们根本不是在玩，而是在那里谈论家庭作业……

5.满地是枪的田字形小图，雪地，我们两个菜T对一个高手CT。CT的AWP在家等我们。我俩冲至半路，队友对地面产生了兴趣，盯着脚下看，我也停下看他，然后他对脚下开枪，冰面破碎，一阵咕咚咕咚声，他沉下去了，帮不了他了。

OP：记得第一次玩CS时，仅知道买枪换枪，鼠标稍微晃动两下就头晕得要死，但还是运能和表弟约定：怀揣匕首，近身肉搏。于是，屏幕上的CT和T拿着匕首，开始互相绕圈……

推荐软件

比特精灵：BT下载软件很多，但比特精灵最合吾心。

QQ 2004 II Beta3：此次QQ版本的更新好像赢得了不少掌声，而且近段时间更新速度很快，看来IM巨人感受到了来自各方的压力。

Foobar：用倒是好用，就是设置多了点。

八部天龙 VS TOP10

■晶合实验室 温柔的狼

小编最近刚又温习了一遍《天龙八部》，因此说到TOP10就难免和它联系起来，于是诞生了此篇文章。坦白说，取这个名字时小编很心虚，倒不是因为我对《天龙八部》不熟悉，而是因为喜欢和熟悉《天龙八部》的人太多。说话稍不留神，我怕就有性命之虞，编辑部同事让我直接坐主板事小，读者心中的神圣偶像被我玷污可就事大了。所以文中我尽量保持谦虚谨慎作风，如果心血来潮胡诌了两句，还请见谅。在下荒野村夫，草莽之辈，不知轻重，如果冒犯了你，还请嘴下留情。（注：以下排名不分先后）

《天龙八部》中除了萧峰外，少林寺的无名老僧想必也是不少人心中的偶像。其他不说，单就瞬间秒杀"萧远山"和"慕容博"的功力，就会让他名垂青史。如果说Windows优化大师从桌面到网络，从黑客搜索到系统检测，都能给你比较全面的解决方案。那我要说，少林寺无名老僧从轻功到拳术，从内功心法到化解戾气，都能与你进行系统的"问题交流"。

金庸老先生自己也说，他所有这些武侠作品中（除越女剑外，其它14部被称为"飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳"），能称为侠之大者，堪称完美的人非萧峰莫属。在我看来，除了无名老僧一句"好俊的功夫！降龙十八掌，果然天下第一"让他在功夫上荣登武林第一外，其豪爽侠义，对朋友像春天般温暖，对敌人像寒冬般无情的个性着实吸引了不少武侠迷。笔者在这里之所以将《金山毒霸》比作萧峰，倒不是因为其杀毒能力天下第一（至少我机器上一些古怪病毒它就搞不定），而是我认为在这个病毒横行的年代，我们需要很多像《金山毒霸》这样对大多数病毒能够造成威慑的好软件。从这点来看，它和萧峰霸占榜眼位置绝非偶然。

《网际快车》能晋升到老三让笔者颇不服气，WinRAR和《金山游侠》还没有说话，你怎就偷偷摸上来了呢。不过身为网络时代栏目编辑的小编还是有一定的职业敏感性：《网际快车》的广泛使用完全说明如今网络的普及程度以及网民的应用能力。其非凡的速度及完善的功能就仿佛虚竹的逍遥派神功，大开大阖的"天山折梅手"和阴险毒辣的"生死符"已能傲视群雄，再加上妙曼的身形，闪电的速度，难怪虚竹与萧峰等并称武林三大高手之一。

其实小编心中还喜欢一个人，他就是鸠摩智。在我眼中，单枪匹马勇闯少林的他并非以卵击石，自不量力，而是体现了一种不盲从权威，勇于向权威挑战的战斗精神。尤其是他用"小无相功"抗衡少林七十二绝技，技压群僧时，其不可一世的霸气给小编留下了深刻印象。鸠摩智的庞杂所学让我不禁想起了3721中文网址，因为在对IE工具条测试完毕后，但凡有同事上网碰到问题，我总会说："试试3721吧"。

不知为何，提到Windows Media Player，我就想起了天山童姥的返老还童：不知是机器配置问题还是别的原因，小编每次用Windows Media Player打开.avi之类的文件时，电脑总是重启……

要说所有上榜软件中我的最爱，我会毫不犹豫地说：《紫光拼音输入法》，小编此篇文章就间接出于它手。还是那句话，模糊音和联想记忆功能帮了我不少忙；没有它，我连文章标题都会打错。很简单，"天龙八部"→"天农八部"。提到最爱，笔者当然会很自然地想到《天龙八部》中的段誉和王语嫣了。不过左思右想之后，我还是选择了段誉。也许是"神仙姐姐"不识人间烟火的缥缈形象离我太远，但段誉在认识的所有同龄女性都是自己亲妹妹的悲惨情况下置之死地而后生的运气，确实给了我太多的遐想空间……

注1： 此次活动虽然邀请了《天龙八部》中各大有名人物，唯独慕容复没有收到请帖。倒不是笔者不屑说这种宵小之辈，而是怕厂家来找笔者麻烦：你居然将我公司产品比作……

注2：关于《金山词霸》笔者还想多说两句。虽然《天龙八部》中找不到合适的人选来形容它，但在编辑部就有一个活字典，他就是从小精通3门外语（湖北话、普通话、英语）的答笛同学。如今编辑部各同事只要碰到生僻英语单词总要询问于他，甚至连《金山词霸》也不想打开，所以尽管很多时候答笛并不认识这些单词，却总是摆出一副盛情难却的模样，"这个嘛，是吧……"不管怎样，我还是要向他致以崇高的敬礼。感谢答笛磨豆腐，感谢答笛磨豆腐～～

TOP TEN

龙虎榜 热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	6.4Build4.1206	1	957	○	鲁锦
金山毒霸	6	2	846	○	金山公司
网际快车	1.65	3	807	↑	JetCar软件工作室
WinRAR	3.40	4	797	↓	Eugene Roshal
金山游侠	v	5	730	○	金山公司
Windows Media Player	10.0	6	674	↑	Microsoft
紫光拼音输入法	3.0.0.3045	7	626	↑	清华紫光软件
超级兔子魔法设置	6.41	8	592	↓	蔡旋
瑞星杀毒软件	2005	9	504	↓	北京瑞星公司
朗玛UC	3.90.920	10	500	↑	朗玛信息技术有限公司
3721中文网址	2.81Build806	11	490	↑	国风因特软件有限公司
金山快译	2005	12	381	↓	金山公司
变速齿轮	0.4	13	325	NEW	王荣
金山词霸	2005	14	279	↓	金山公司
PP点点通	2.53	15	267	NEW	北京正乐佳科技有限公司
Maxthon	1.1.067	16	234	↑	Blood Chen
Real Player	10.5	17	185	↓	RealNetworks
金山影霸	2003	18	126	↓	金山公司
天网防火墙	2.72	19	113	↓	众达天网技术有限公司
Alcohol120%	1.92	20	96	↑	Alcohol Soft Development Team

本榜所列软件版本号截止于2004年12月25日。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	FlashGet(网际快车)1.65 简体中文版	1761567
2	腾讯QQ2004 II Beta3 04F7官方完整版	1289406
3	RealONE Player2.0 Build 6.0.11.872 简体中文版	1011374
4	豪杰超级解霸3000英雄版(12.07)	610884
5	影音传送带（Net Transport）1.93.275	578990
6	新浪UC测试版2005 I Beta2	523640
7	WinRAR3.41简体中文版	509338
8	BitTorrent Plus! II 1.2RC8	464778
9	木马克星iparmor5.46 Build 1213简体版	417855
10	E话通视频通迅软件（EPH）3.69	399980

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	7.0
Winamp	5.05
腾讯QQ	2004
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	V8

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡；网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/；手机投票短消息格式TPR软件代码（代码见读者咨询卡背面），咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

DELL™ 戴尔™

你 身 边 的 IT 专 家

无线之选 无比明智

Dell™ Inspiron™ 510m-n 笔记本
¥8,299起

Dell™ Inspiron™ 600m 笔记本
¥9,999
带32MB独立显卡


(图片仅供参考)

拥有独立显卡的Inspiron™ 600m和
拥有黑亮宽屏的Inspiron™ 700m是
戴尔笔记本系列中广受追捧的机型，均采用
英特尔® 迅驰™ 移动计算技术，
非凡的无线性能，带来更高的工作效率，完全
满足明智的你对于自由与高效的双重需求。现
在购买，更有重重优惠奉送，不买更待何时？

新年超值优惠大餐

购买Inspiron™/Dimension™ 指定机型最高可享受：

- 现金优惠最高可达¥1,900元
- 免费升级至512MB 内存

总价值RMB2,400

Dell推荐使用Microsoft® Windows® XP Professional。

Inspiron™ 510m-n 轻薄便携

- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术[1]
  - 英特尔® 奔腾® M处理器710 (1.40GHz,2MB L2 Cache,400MHz)
  - Intel® PRO Wireless 2200(802.11b/g)mini PCI card
- Intel® 855GME芯片组
- 256MB DDR 内存
- 40GB[1] 硬盘
- 14.1英寸XGA显示屏
- 8X DVD-ROM
- 集成英特尔® Extreme Graphics 显卡 (64MB共享显存)

劲减¥900 原价 ¥9,199

¥8,299
E-VALUE 配置代码：M520100

加RMB1338元，即可升级至3年内下1工作日上门服务[2]

Inspiron™ 600m 强劲轻薄

- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术[1]
  - 英特尔® 奔腾® M处理器725 (1.60GHz,2MB L2 Cache,400MHz)
  - Intel® PRO Wireless 2200(802.11b/g)mini PCI card
- 预装 Microsoft® Windows® XP Home (家庭版)
- Intel® 855PM芯片组
- 256MB DDR 内存
- 40GB[1] 硬盘
- 14.1英寸XGA显示屏
- 8X DVD-ROM
- 32MB DDR ATI® Mobility™Radeon™ 9000 4X AGP 显卡
- 光电鼠标及电脑包

劲减¥1,900 原价 ¥11,899

¥9,999
E-VALUE 配置代码：M520111

加RMB1338元，即可升级至3年内下1工作日上门服务[2]

Inspiron™ 700m 强劲轻薄

- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术[1]
  - 英特尔® 奔腾® M处理器725 (1.60GHz,2MB L2 Cache,400MHz)
  - Intel® PRO Wireless 2200 (802.11b/g)mini PCI card
- 预装 Microsoft® Windows® XP Home (家庭版)
- Intel® 855GME芯片组
- 256MB DDR 内存
- 40GB[1] 硬盘
- 12.1英寸Wide WXGA超亮炫彩宽屏
- 8X Max DVD-ROM
- 光电鼠标及电脑包

劲减¥1,100 原价 ¥12,099

¥10,999
E-VALUE 配置代码：M520116

加RMB1338元，即可升级至3年内下1工作日上门服务[2]

Dimension™ 3000n 超值入门

- 英特尔® 奔腾® 4处理器2.80GHz
- 256MB 内存
- 40GB[1] 硬盘
- 17英寸彩色显示器
- 48X CD-ROM
- DOS操作系统
- 1年内有限保修 (1年内下一工作日上门服务[2])

劲减¥900 原价 ¥5,199

¥4,299
E-VALUE 配置代码：M220105Z

加RMB100元，即可升级至80GB硬盘

Dimension™ 4700n 性能卓越

免费升级至512MB 内存

- 含超线程(HT)技术的英特尔® 奔腾® 4处理器520 (2.80GHz,1MB L2 Cache,800MHz)
- 256MB DDR2 内存
- 80GB[1] 硬盘
- 17英寸纯平显示器
- 16X DVD-ROM
- 1年内有限保修 (1年内下一工作日上门服务[2])

劲减¥800 原价 ¥6,999

上网订购价：¥5,999

¥6,199
E-VALUE 配置代码：M220107V

加RMB300元，即可升级至CD-RW

Dimension™ 8400 技术先锋

- 含超线程(HT)技术的英特尔® 奔腾® 4处理器530 (3.00GHz,1MB L2 Cache,800MHz)
- 预装 Microsoft® Windows® XP Home (家庭版)
- 512MB 内存
- 80GB[1] 硬盘
- 17英寸纯平显示器
- 16XDVD-ROM /48X CD-RW
- 1年内有限保修 (1年内下一工作日上门服务[2])

劲减¥1,200 原价 ¥9,499

上网订购价：¥7,799

¥8,299

加RMB320元，即可升级至3年内下1工作日上门服务[2]

Windows XP 正版软件能给您带来

- 无毒担保，确保无忧工作和程序使用
- 不断的微软技术升级支持，安全和效率得以提升
- 确保您获得程序的全部功能性，免受无法预测的崩溃风险

辨明正版Windows XP，请认准主机机箱上的正版标签，或访问正版网址：www.howtotell.com/cs 确认正版软件，品质有保障。

Axim X50/X50v 掌上电脑

Intel® X-Scale处理器416MHz／624MHz
支持SD及CF卡插槽和蓝牙技术
50v配备Wi-Fi双无线技术及3.7英寸高清晰显示屏
¥2,999/¥4,999

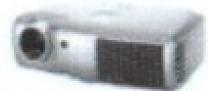
免费获得 256MB SD卡



数量有限 售完为止

2200MP投影仪

高流明[4] ：1200 (最大)
高对比度 ：1700:1
送电动幕布及打印机（价值¥1,650元）



¥12,999

全面提升Dimension™/Inspiron™产品性能

所有Dell™Inspiron™笔记本电脑都可免费享受1年内下一工作日上门服务2和全面保护（1年全面保护包括为期至少一年的意外损坏维修或部件免费更换服务。涵盖：液体溅洒、整机跌落或撞击、电击电涌、液晶显示屏破碎或开裂，以及意外严重破损等情况，盗窃除外）

仅限一单最多购买5台，本版广告有效期2005年1月8日至1月28日。戴尔（中国）有限公司免费销售专线服务时间：周一至周五8:30-18:30 周六9:00-15:00，同时提供7X24小时网上订购服务。本广告优惠不可与其他广告优惠同时使用。未开通800地区或使用移动电话，请拨打收费电话：0592-8183110。

度身定制 就在戴尔 立即拨打 **800-858-2018**

www.dell.com.cn/2018
下单订购 方可享受网上价格及优惠！

intel inside centrino MOBILE TECHNOLOGY
英特尔®迅驰™ 移动计算技术

邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN